

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE BELLAS ARTES**



**TESIS DOCTORAL**

**La imagen tiempo. Pintura y cine**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Daniel González Coves**

DIRECTORA

**María Dolores Fernández Martínez**

Madrid

Universidad Complutense de Madrid  
Facultad de Bellas Artes



# UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

La imagen tiempo. Pintura y cine

Tesis doctoral presentada por Daniel González Coves  
Bajo la dirección de la doctora María Dolores Fernández Martínez

Madrid, 2019





UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS  
PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR**

D./Dña. Daniel González Coves,  
estudiante en el Programa de Doctorado Doctorado en Bellas Artes,  
de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de  
Madrid, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y  
titulada:

La imagen tiempo. Pintura y cine

y dirigida por: María Dolores Fernández Martínez

**DECLARO QUE:**

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita.

Del mismo modo, asumo frente a la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Madrid, a 18 de Junio de 2019

Fdo.: 

Esta DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD debe ser insertada en  
la primera página de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor.





Índice	
Resumen	5
Abstract	8
I. Introducción	13
II. Pintura y cine. Referentes principales	21
1.1 Presencias e influencias	22
1.2 Relaciones entre pintura y cine	30
1.3 La pintura en el cine	36
1.4 Imagen pictórica e imagen cinematográfica	41
1.5 El fuera de campo I	48
1.6 El fuera de campo II	53
III. La imagen movimiento y la imagen tiempo	59
1. La imagen movimiento	60
1.1 Introducción	61
1.2 Cine movimiento	70
1.3 El montaje clásico	75
1.4 El montaje soviético	86
1.5 Movimientos cinematográficos en Europa occidental	93
2. La imagen tiempo I	103
2.1 Introducción	104
2.2 El cuadro-ventana	117
2.3 El fuera de campo en la imagen tiempo	143
2.4 Cat People	147
2.5 La función pudorosa	156
3. La imagen tiempo II	166
3.1 Introducción	167
3.2 Neorrealismo y Orson Welles	175
3.3 Art Cinema	183

3.4 Cine estructural	189
3.5 Cineastas de referencia	195
3.5.1 Andrei Tarkovsky	196
3.5.2 Yasujiro Ozu	201
4. La imagen tiempo III	211
4.1 Introducción al cine lento	212
4.2 Características del cine lento	220
4.3. Cineastas de referencia	231
4.3.1 Cineastas lentos I	232
4.3.2 Cineastas lentos II	247
IV. Pintura y cine. Casos de Estudio	265
1. Bill Viola	267
1.1 Introducción	268
1.2 Etapas en la producción de Bill Viola	277
1.3 Bill Viola. La imagen movimiento	279
1.4 Bill Viola. La imagen tiempo	289
2. Béla Tarr	301
2.1 Introducción	302
2.2 La narración en Béla Tarr	314
2.3 La circularidad en Béla Tarr	324
3. Michaël Borremans	330
3.1 Introducción	331
3.2 Michael Börremans. Pintura	338
3.3 Michael Börremans. Cine	354
V. Conclusiones	367
Bibliografía	379
Filmografía	389
Listado de imágenes	409

## Resumen

### La imagen tiempo. Pintura y cine

Este trabajo de investigación se propone realizar un análisis sobre los paralelismos o puntos comunes entre el medio pictórico y el medio cinematográfico. Para ello, se revisan las diversas fuentes bibliográficas que se ocupan de estas cuestiones, incluyendo los escritos de varios autores que nos sirven para exponer algunas de las variantes de estas posibles similitudes. Entre ellas, analizamos conceptos como presencia e influencia, sugiriendo con ello un conjunto de alusiones directas que supondrían una relación más superficial entre estas dos disciplinas artísticas y, por otra parte, otra más profunda y difícil de definir, que tendría que ver con cuestiones de tipo estructural en común entre estos dos tipos de imagen. Posteriormente, se plantea un primer acercamiento a la historia de ambas disciplinas, encontrando cómo en éstas existe una evolución que permite distinguir diferentes tipos de imagen en función de la finalidad con la que fueron creadas, y que ayudan a encontrar una vez más similitudes entre estas dos artes visuales. Uno de los conceptos en el que también se hace hincapié es el fuera de campo y sus características, analizando lo que varios autores aportan sobre este concepto y sus posibles aplicaciones a la imagen cinematográfica y también a la imagen pictórica.

A continuación, se plantea un análisis de estas mismas cuestiones desde la dicotomía imagen movimiento e imagen tiempo, ambos conceptos introducidos por Gilles Deleuze en sendos libros titulados de este mismo modo. La imagen movimiento es concebida dentro de una lógica en la que se capturan y ofrecen acciones que se ordenan en secuencias de causa y efecto. Esto genera una cadena de imágenes, relacionadas entre sí, que finalmente desarrollan un argumento y que, analizadas individualmente, en su contenido aportan datos o informaciones de las imágenes predecesoras y sucesoras. En este modo de proceder, el montaje juega un gran papel, cuya finalidad más común es la de transmitir un relato o mensaje. La imagen tiempo, sin embargo, elimina la función narrativa de las imágenes. Es decir, las vacía de contenido argumental dando lugar a un tipo de imagen más independiente, que no está supeditada a una cadena causal y cuya función es más ambigua, elemento de suma importancia en este estudio. La imagen cinematográfica, como vemos, ha tenido dos funciones radicalmente distintas a lo largo de su corta historia y, basándonos en estos planteamientos —que hacemos nuestros—,

realizamos un estudio sobre estos dos tipos de imagen que encontramos en la imagen cinematográfica y también en la imagen pictórica.

Centrándonos en un primer momento en el concepto imagen movimiento, analizamos las posibilidades que imagen cinematográfica y pictórica pueden ofrecer a este respecto. Para ello, exponemos los distintos movimientos y autores en el marco de la imagen cinematográfica que se pueden enmarcar en la imagen movimiento. Este análisis incluye el montaje clásico de Hollywood como modo dominante de producción desde casi los inicios de la historia del cine, además del montaje soviético y los distintos movimientos cinematográficos surgidos en Europa previos a la Segunda Guerra Mundial. En el campo de la imagen pictórica, se plantea también un análisis de estrategias que respondan a esta lógica, encontrando distintos conceptos de imagen a lo largo de la historia de la pintura que responden a estas características: el instante pregnante, el relato secuencial, el instante congelado y finalmente la superposición de poses.

A continuación, se realiza un mismo recorrido en este caso en el marco de la imagen tiempo. Para ello, planteamos un análisis de la historia de la pintura que responde a estas características y que, en nuestra opinión, comienza con el surgimiento del concepto de cuadro ventana en el Renacimiento, analizando las dos vertientes que, según su geografía —el norte y el sur de Europa— aportan novedades a la imagen pictórica. Y también la influencia de la cámara oscura en el caso de la pintura holandesa y las consecuencias de ello. Continuando con las teorías de Deleuze, volvemos a la imagen cinematográfica y los movimientos posteriores a la Segunda Guerra Mundial, que incluyen el Neorrealismo, Orson Welles, además de otros cineastas que transgreden de algún modo el montaje clásico —como Andrei Tarkovsky o Yasujiro Ozu, entre otros— y el cine estructural de Andy Warhol o Michael Snow. Posteriormente, se analiza también el concepto de cine lento o durativo, un tipo de cine contemporáneo que, según varios autores, establece una continuación con los cineastas antes mencionados y cuya evolución en sus características supone una radicalización de los conceptos expuestos por Gilles Deleuze en el marco de la imagen tiempo.

Estos dos bloques diferenciados se utilizan para realizar un estudio en el que se trata de demostrar los paralelismos existentes entre la imagen pictórica y la imagen cinematográfica en relación a su función, pudiéndose encontrar los fundamentos de la imagen movimiento tanto en pintura como en cine y, del mismo modo, con la imagen

tiempo. Esto permite encontrar similitudes que sobrepasan las fronteras de las propias técnicas con las que fueron creadas.

Finalmente, se ofrece un análisis de tres artistas contemporáneos cuyas producciones se desarrollan en medios distintos: Bill Viola, Béla Tarr y Michaël Borremans. Como se ha dicho, a pesar de que estos autores trabajan en medios distintos, se pueden encontrar paralelismos claros en sus producciones, hecho que nos permite aplicar los conceptos tratados a lo largo de la tesis en las propias producciones de estos artistas y que nos sirven para encontrar relaciones entre la pintura y el cine desde el marco de la imagen tiempo.

## Abstract

### Time Image. Painting and Cinema

This study aims to analyze the parallelisms between the pictorial and the cinematographic media. To this end, various bibliographical sources are assessed, including the writings of several authors that help us expose some of the variants of these possible parallelisms. We analyze concepts such as presence and influence, which suggest a set of direct references indicating a more superficial relationship between these two artistic disciplines. At the same time, they also suggest a deeper and more difficult to define connection between these two kinds of images, which has to do with issues of a structural nature. A first approach to the history of these two disciplines is then offered, in which we will find the existence of an evolution that helps to distinguish between different types of images according to the function by which they were conceived, and also to find similarities between these two visual arts. One of the concepts that is also emphasized is the offscreen space and its characteristics. The contribution of several authors to this concept is then analyzed, in addition to its possible applications to cinematographic and the pictorial images.

These same questions are analyzed using the dichotomy movement image / time image, both concepts introduced by Gilles Deleuze in two books titled in the same way. Movement image is conceived as actions that are captured and generated, and then arranged in cause and effect sequences. This produces a chain of images related to each other that finally develop an argument and that, analyzed individually, provide data or information on the preceding and following images. With this way of working, the montage plays a critical role, as its most common purpose is to transmit a story or message. Time image, however, eliminates the narrative function of images. It empties them of any storyline content and the images become more independent. They are no longer subject to a causal chain and their function is more ambiguous, an element of great importance in this study. The cinematographic image, as we will see, has had two radically different functions throughout its short history. Based on these approaches -which we make ours-, we carry out a study on these two types of images that can be found in the cinematographic and also in the pictorial medium.

Focusing initially on the concept movement image, we analyze the possibilities that cinematographic and pictorial images can offer in this respect. To this end, we study the different cinematographic movements and authors that can be classified within movement image. This analysis includes the Hollywood classic montage as the dominant mode of production from almost the beginning of the history of cinema, in addition to the Soviet montage and the different film movements that emerged in Europe prior to the Second World War. Using the same logic, an analysis of strategies is also proposed for the field of pictorial images, with different image concepts being found throughout the history of painting that respond to these characteristics: the pregnant instant, the sequential narration, the frozen instant and finally the superposition of poses.

The same approach is also taken for time image. We propose an analysis of the history of painting that responds to these characteristics and that, in our opinion, begins with the emergence during the Renaissance of the concept of painting understood as a window. Two variants are analyzed that, depending on geographic location —Northern and Southern Europe—, offer different innovations in the field of the pictorial image. The influence of the camera obscura in the case of Dutch painting and its consequences are also examined.

Continuing with the theories of Deleuze, we return to the cinematographic image and the post-World War II movements, which include Neorealism, Orson Welles, as well as other filmmakers who somehow transgress the classical montage —like Andrei Tarkovsky or Yasujiro Ozu, among others—, and the Structural films of Andy Warhol or Michael Snow. Subsequently, the concept of slow or durative cinema is also analyzed, a type of contemporary cinema that, according to several authors, establishes a continuation with the aforementioned filmmakers and whose evolution in its characteristics supposes a radicalization of the concepts exposed by Gilles Deleuze in the field of the time image.

These two different approaches are used to carry out a study in which we try to demonstrate the similarities between the pictorial and the cinematographic images in relation to their function. The study has allowed us to find the concepts of movement image both in painting and in cinema and, similar results were obtained with time image. This would make it possible to find connections that go beyond the bounds of the techniques with which they were created.



Finally, three contemporary artists who work in different media are analyzed: Bill Viola, Béla Tarr and Michaël Borremans. Although these authors use different media, clear parallels can be found in their works. This makes it possible to apply the concepts discussed throughout this thesis to their artworks and that allows us to find relationships between painting and cinema in the field of time image.

*Y, sin querer cansarse más en leer libros de caballerías, mandó al ama que tomase todos los grandes y diese con ellos en el corral. No se dijo a tonta ni a sorda, sino a quien tenía más gana de quemallos que de echar una tela, por grande y delgada que fuera; y asiendo casi ocho de una vez, los arrojó por la ventana. Para tomar muchos juntos, se le cayó uno a los pies del barbero, que le tomó gana de ver quién era, y vio que decía Historia del famoso caballero Tirante el Blanco.*

*—¡Válame Dios —dijo el cura, dando una gran voz—, que aquí está Tirante el Blanco! Dádmele acá, compadre, que hago cuenta que he hallado en él un tesoro de contento y una mina de pasatiempos. Aquí está don Quirieleisón de Montalbán, valeroso caballero, y su hermano Tomás de Montalbán, y el caballero Fonseca, con la batalla que el valiente de Tirante hizo con el alano, y las agudezas de la doncella Placerdemivida, con los amores y embustes de la viuda Reposada, y la señora Emperatriz, enamorada de Hipólito, su escudero. Dígoos verdad, señor compadre, que por su estilo es éste el mejor libro del mundo: aquí comen los caballeros, y duermen y mueren en sus camas, y hacen testamento antes de su muerte, con estas cosas de que todos los demás libros deste género carecen. Con todo eso, os digo que merecía el que le compuso, pues no hizo tantas necedades de industria, que le echaran a galeras por todos los días de su vida. Llévadle a casa y leedle, y veréis que es verdad cuanto dél os he dicho.* <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Cervantes, Miguel de, *Don Quijote de la Mancha*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2004, p.90-91.



## I. Introducción

Entendemos que las tesis de Bellas Artes pueden tener una compleja verbalización y no hay consenso en cuanto a cómo hay que abordar una investigación desde el punto de vista de la práctica del arte. A menudo el investigador de Bellas Artes se apoya en otras disciplinas para sustentar sus argumentos, sin embargo la exposición de las experiencias perceptuales, pese a su dificultad, son muy necesarias para que el campo de nuestras disciplinas avance como las demás. Por ese motivo recurrimos a la cita de Rudolph Arnheim que dice lo siguiente:

Con frecuencia sucede que vemos y sentimos determinadas cualidades en una obra de arte pero no somos capaces de expresarlas con palabras. La razón de nuestro fracaso no radica en el hecho de que empleemos el lenguaje, sino en que todavía no hemos logrado plasmar esas cualidades percibidas en categorías adecuadas. El lenguaje no puede hacerlo directamente porque no es una avenida directa de contacto sensorial con la realidad; sólo sirve para dar nombre a lo que hemos visto, oído o pensado. De ningún modo se trata de un medio ajeno, inadecuado para lo perceptual; al contrario, no hace referencia a otra cosa que a experiencias perceptuales. Pero esas experiencias han de ser primero codificadas por el análisis perceptual para después ser nombradas. Afortunadamente, el análisis perceptual es muy sutil y puede llegar lejos. Agudiza nuestra visión para la tarea de penetrar en una obra de arte hasta los límites de lo en última instancia impenetrable <sup>2</sup>.

### 0.1 Objetivos

El proyecto de estudio que nos proponemos realizar parte de la necesidad de adecuar un conocimiento intuitivo que proviene de la práctica o producción pictórica, fundamentalmente visual y obtenido a partir de la propia experiencia, a las exigencias del ámbito académico como lo es una tesis doctoral sobre producción artística, con el objetivo fundamental de adquirir nuevos conocimientos que permitan un método de trabajo más consciente y una mayor comprensión de la naturaleza de las imágenes.

Como el título indica, en este estudio se pretende investigar las relaciones existentes entre la imagen pictórica y la imagen cinematográfica, y para ello se ha realizado una investigación en fuentes bibliográficas sobre las posibles conexiones entre estos dos tipos

---

<sup>2</sup> Arnheim, Rudolph, *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza Forma, 2002, p.17.

de imágenes. Hemos encontrado estudios que se centran en la influencia pictórica en diversos cineastas y sus producciones, o trayectos interdisciplinarios de artistas que, desde el campo de la pintura y sobre todo en la época de las vanguardias, les llevaron a experimentar con el movimiento, un tipo de práctica que sí permite la técnica cinematográfica. En estos estudios, entre las distintas hipótesis y planteamientos que cada uno de los diversos autores formulan, se puede extraer la idea de que entre estas relaciones interdisciplinarias subyace un anhelo histórico por parte de la pintura en la representación del movimiento, que la técnica cinematográfica sí ofrece, y un deseo del cine de reconocimiento como arte, que en ocasiones busca apoyos en la pintura como gran referente de las artes visuales.

## 0.2 Metodología y fuentes

La historia del cine es relativamente corta en comparación con la historia de la pintura, tan sólo ha pasado poco más de un siglo desde su invención y, sin embargo, su introducción ha sido muy relevante en relación a la evolución en la producción de imágenes. Durante este periodo de tiempo la cámara cinematográfica, con su capacidad para registrar y crear la ilusión de movimiento y tiempo, ha influido en las demás artes visuales, y este es uno de los aspectos que más nos interesan. Es innegable que la imagen cinematográfica ha recibido influencias de la imagen pictórica, del mismo modo que cualquier conocimiento está basado en un conocimiento anterior. Sin embargo, nos planteamos conocer en qué grado la representación pictórica figurativa contemporánea puede estar influenciada por la imagen en movimiento, después de más de un siglo de cine.

Más allá de las evidentes diferencias entre estos dos tipos de imágenes, creemos que la intervención del cine —además de otras tecnologías anteriores—, ha influido de una manera profunda en el modo de comprender la representación visual, influyendo por tanto en la producción pictórica. Conceptos como el encuadre, esto es la utilización de un dispositivo que pone límites a la realidad circundante, convirtiéndola en un espacio delimitado, cambia de una forma radical el modo de entender la realidad y por tanto su propia representación. Y lo mismo sucede con otros nuevos conceptos introducidos por la cámara cinematográfica, como son el movimiento y el tiempo, que como el propio título de este trabajo indica serán de vital importancia en los siguientes capítulos.

Hay que hacer hincapié en que ésta es una tesis en la que se parte del conocimiento de las artes plásticas para posteriormente hacer un paralelismo con otras artes visuales como lo es el cine. Por lo tanto, se ha recurrido a teorías cinematográficas, análisis plásticos y de forma sobre cómo funcionan dichas imágenes, además de los ámbitos de conocimiento asociados normalmente a la pintura, como son la Historia del Arte, la Sociología del Arte y la Iconografía. Así, el método científico utilizado es el propio de estas disciplinas, que en este caso creemos se aproxima al hipotético-deductivo y también al histórico-comparativo. Se plantea la observación de un fenómeno específico y a partir de ello se formula una hipótesis que trate de buscar una explicación al mismo, tratando de verificarla a partir de las diversas fuentes que, como decimos, provienen de distintas disciplinas de las ciencias sociales. Por otra parte, se expone una comparación de dos disciplinas artísticas como la pintura y el cine, y se trata de buscar coincidencias entre ellas a varios niveles y, en última instancia, un origen común. Asimismo, también se debe tener en cuenta la dificultad de referenciar imágenes que no están impresas, cuya “cartografía” no es estática —es el caso de las imágenes cinematográficas—, con lo cual se ha procurado facilitar el acceso visual mediante fotogramas o enlaces a las películas en distintos servidores disponibles en la red.

Así pues, en relación a las imágenes utilizadas en este estudio, como ya se ha explicado, en nuestro caso se parte desde la pintura como campo de conocimiento más extenso, medio en el que por otra parte tenemos una experiencia visual desde el punto de vista práctico y profesional. Así, nuestro conocimiento de la imagen pictórica es mayor. En el caso de la imagen cinematográfica, nuestra investigación parte desde el descubrimiento de un autor en concreto, que nos lleva a despertar un interés por este tipo de proceder heterodoxo en relación a las producciones cinematográficas más habituales. Posteriormente, y a través de textos relacionados con este tipo de cine, la teoría nos conduce hacia otro tipo de autores similares. Por lo tanto, el descubrimiento ha tenido lugar a través de los textos, justo al contrario que en la pintura. Finalmente, creemos que precisamente esta experiencia propia con la imagen pictórica figurativa nos ha ayudado a ver las imágenes cinematográficas desde otro punto de vista, dando lugar a un tipo de interpretaciones específicas relacionadas con el ámbito de la pintura.

Las fuentes son diversas, parten de la pintura, la escenografía, los textos técnicos, filosóficos, documentales y biográficos. En cuanto a los antecedentes, se explican con más detalle en los siguientes capítulos dedicados a conocer el estado de esta cuestión.

### 0.3 Organización y desarrollo

El campo de estudio es muy basto, por lo que se ha optado por un orden que va de lo general a lo particular. El primer bloque se centra en conocer los escritos que han tratado las relaciones entre imagen pictórica y cinematográfica. Así, analizamos el pensamiento de José Luis Borau —una de las fuentes fundamentales— que, en su libro *La pintura en el cine. El cine en la pintura* (2003) expone los conceptos de “presencia” e “influencia”, en relación a las interconexiones encontradas entre la imagen pictórica y la imagen cinematográfica. También la tesis de Jesús Del Real Amado, titulada *Ut Pictura Kynesis. Relaciones entre pintura y cine*; Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras y su libro *La pintura en el cine* (1995), destacando su análisis sobre la obra cinematográfica de Peter Greenaway. Pascal Bonitzer y su escrito *Desencuadres* (2007), con un planteamiento que expone las diferencias entre las distintas imágenes pictóricas en el Renacimiento —en el norte y el sur de Europa—, y sus distintas aportaciones a la evolución de la imagen figurativa. Jacques Aumont y su libro *El ojo interminable* (1997), y las repercusiones de la aparición de la imagen fotográfica y cinematográfica en la imagen pictórica; y finalmente Noël Burch y su libro *Theory of film practice* (1973), con sus reflexiones en relación al fuera de campo y sus distintos tipos y funciones.

El segundo bloque se centra en las ideas introducidas por Gilles Deleuze sobre la imagen cinematográfica y sus dos distintos tipos, que él denomina como la imagen movimiento y la imagen tiempo. A partir de ahí, dirigimos nuestra atención hacia el primer concepto —la imagen movimiento—, y analizamos las posibilidades que la imagen cinematográfica y la imagen pictórica pueden ofrecer a este respecto. Consideramos también las diferencias entre los conceptos instante pregnante, instante congelado y superposición de poses, además de un breve repaso sobre las distintas manifestaciones y variantes de la imagen movimiento en las producciones cinematográficas en el siglo XX.

Posteriormente se analiza específicamente el concepto de la imagen tiempo. Así, el segundo capítulo de este bloque —y los dos siguientes—, se centran en ello. Investigamos aquí la imagen que representa o contiene una duración, tanto en el caso de la imagen cinematográfica, como en la fotográfica y pictórica —a partir de aquello que Jorge Oter expone en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*—. A continuación, recurrimos a Erwin Panofsky y el concepto de cuadro ventana, las

diferencias entre la imagen pictórica figurativa del norte y el sur de Europa en el Renacimiento, además de las consecuencias de la introducción de la cámara oscura y sus relaciones con la imagen fotográfica y cinematográfica.

El cuarto capítulo comienza con las teorías sobre el fuera de campo que Santiago Fillol expone en su tesis *Manifestaciones de una lejanía, por cercana que pueda estar*, en relación a Jacques Tournier y su producción cinematográfica en los años 40. En ella, se profundiza en las distintas manifestaciones del fuera de campo y sus diversas naturalezas. A continuación se analizan también las ideas de André Bazin en relación al concepto del plano-secuencia, presentando un repaso histórico sobre el cine que se basa en este tipo de toma larga que, por otra parte, ofrece similitudes con las ideas de Deleuze antes mencionadas.

Posteriormente, nos centramos en el concepto de cine lento contemporáneo. Para el análisis de este de cine se utilizan diversas referencias bibliográficas, sin embargo para ello es fundamental —tanto para nosotros como también para los distintos autores citados— la tesis de Matthew Flanagan, *'Slow Cinema': Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, en la que se identifica por primera vez de una forma extensa las características de este tipo de cine y su relación con el concepto imagen tiempo de Deleuze. Además del propio análisis de este cine desde un punto de vista general, se exponen ejemplos de estas prácticas en autores contemporáneos y obras que presentan este tipo de características.

Por último, analizamos la producción artística de Bill Viola, Béla Tarr y Michaël Borremans. Son muchos los casos en los que podríamos habernos detenido, sin embargo nos hemos inclinado por analizar únicamente a estos tres autores ya que su obra abarca indudablemente todos los puntos aludidos en esta tesis. Los presentamos, por tanto, como estudios de casos concretos y a modo de ejemplos modélicos que sirvan de paradigma.

La producción en el medio del video arte por parte de Bill Viola resulta de gran interés para este estudio, combinando distintos modos de proceder a lo largo de su carrera artística que nos van a permitir, por otra parte, relacionar y también profundizar en los distintos tipos de imágenes que surgirán a lo largo de este estudio. Por otro lado, el hecho de que Borremans combine en su trabajo la producción de películas y pinturas —que a



menudo llegan a confundirse—, lo hace idóneo para un análisis de este tipo. En cuanto a Tarr, las características de su propia obra —que como veremos se pueden enmarcar en el concepto de “cine lento”, además de contar con una producción cinematográfica relativamente corta y cerrada o acabada—, facilita un análisis en conjunto de una manera más profunda. Las particularidades en la narración de estos dos últimos autores, además de sus similitudes desde el punto de vista temático y formal, serán de gran importancia para este estudio. Sus obras coinciden en un interés por la circularidad en la narración, la repetición de acciones en bucle, la ambigüedad, los tiempos muertos y los espacios vacíos. Como dice Jeffrey Grove, “an atmosphere outside time, a space where time has been cancelled” <sup>3</sup>.

#### 0.4 Motivación e hipótesis

Antes de comenzar, nos gustaría relatar una experiencia propia que está en el origen de este interés por las relaciones entre cine y pintura. Fue en una visita a la Filmoteca de Valencia donde, por casualidad, en un ciclo de cine europeo conocimos el trabajo del cineasta húngaro Béla Tarr. Sus películas, entre las que se encuentran *Sátántangó* (1994) o *Werckmeister Harmóniák* (2000), se caracterizan por utilizar unos planos extremadamente largos. Esta duración tan prolongada sorprende y se hace muy evidente en sus películas, ya que en gran parte del metraje no sucede nada relevante para la acción. Planos vacíos que sin embargo generaban una gran tensión a través de este estatismo, de una inacción en términos narrativos. Esta experiencia nos suscitó un gran interés y supuso el punto de partida de lo que en ese momento entendimos como algo que se acercaba a nuestra manera de comprender la pintura. De algún modo, entendimos que este plano cinematográfico inmóvil durante un periodo de tiempo tan extraordinariamente largo experimentaba un cambio en su naturaleza. Esta experiencia fue el inicio de la investigación sobre las relaciones existentes entre la imagen cinematográfica y la imagen pictórica.

La elección de este enfoque se debe a un interés por comprender cómo estas imágenes funcionan, y cuáles son los motivos que explican la potencia interna que creemos que poseen. El trabajo práctico permite obtener indicios de estas características de ámbito puramente visual, y uno de los objetivos de este estudio es encontrar respuestas a esos

---

<sup>3</sup> Grove, Jeffrey, *Michaël Borremans: Paintings*, Berlin, Hatje Cantz, 2009, p.6.

indicios desde el punto de vista teórico. Finalmente, este trabajo supone un intento de comprender la propia práctica artística, entender la atracción por este tipo de imágenes cinematográficas antes descritas, y utilizar este conocimiento de una manera más consciente. De algún modo, este trabajo ha sido un proceso en el que se ha encontrado una terminología, además de razonamientos en diversos escritos y autores, que han dado cuerpo a conceptos propios cuya naturaleza anteriormente era más “etérea”. Estas ideas han ido concretándose en el transcurso de esta investigación, haciéndose tangible lo que hasta ese momento sólo se podía concebir de una manera confusa, intuitiva y estrictamente visual.

Este estudio se concluye finalmente con una recapitulación de todo lo expuesto a lo largo de esta tesis, poniendo a prueba el conjunto de argumentos propuestos y planteando respuestas a todas las preguntas de las que inicialmente se partía. Sirva, como expresión del sentimiento compartido, la siguiente cita de Tarkovsky, uno de los cineastas más citados en esta tesis:

Tuve que mirar muchos miles de metros de celuloide hasta encontrar las tomas de la marcha del ejército soviético por el lago Sivach, escenas que me sobrecogieron absolutamente. Nunca, nunca, me había encontrado algo parecido. Lo normal eran dramatizaciones no especialmente buenas que decían ser tomas documentales de la «vida cotidiana» en el frente. Pero en realidad eran tomas muy especiales en las que se notaba que gran parte del material estaba preparado de antemano y que había poco de verdad, auténtico. No veía posibilidad alguna de coordinar toda aquella colección para conseguir un sentimiento único del tiempo. Y, de repente, me encuentro frente a un acontecimiento, o mejor un episodio, que —algo muy raro en un reportaje— se desarrollaba en una unidad de tiempo, lugar y acción, narrando uno de los acontecimientos más dramáticos en el avance del 43. Un material absolutamente único. Es casi increíble que para una sola toma se «sacrificara» tanto celuloide. Cuando en la pantalla aparecieron esos hombres, como viniendo de la nada, víctimas de un destino trágico, muertos de agotamiento por un trabajo inhumano que superaba sus fuerzas, al ver aquello vi también de inmediato que ese episodio y ningún otro sería el centro, el núcleo, el corazón de mi película, que había comenzado como un recuerdo lírico auténtico <sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Tarkovsky, Andrei, *Esculpir en el tiempo*, Madrid, Rialp, 1996, p.56.



## II. Pintura y cine. Referentes principales

Los trabajos sobre pintura y cine son numerosos en la actualidad. La misma directora de esta tesis dirigió una serie de seminarios sobre pintura y cine a lo largo de seis cursos en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, entre 2005 y 2011. Hay un grupo de investigación en la Universidad de Málaga, con un blog de referencia —sobre todo dedicado a películas sobre artistas célebres— <sup>5</sup> dirigido por Ana María Sedeño Valdellós y Enrique Martínez-Salanova Sánchez, y cada cierto tiempo surgen nuevos blogs dedicados a este mismo tema. Así, los puntos comunes —y también las diferencias— entre estos dos modos de representación visual, la pintura y el cine, son el objetivo principal de numerosos escritos y también múltiples puntos de vista. También existen varias tesis presentadas —citadas posteriormente en esta investigación—, como la realizada por Carlos Tejeda García y titulada *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*.

Sin embargo, los pilares sobre los que se asienta esta tesis son más reducidos. Este capítulo trata de recoger los escritos a los que hemos tenido acceso durante este periodo de tiempo y que, como decimos, abordan el tema desde distintas posiciones. Antes de aportar nuestros propios argumentos, todo lo tratado por estos autores nos sirve para exponer algunas de las variantes de estas relaciones entre cine y pintura, recopilando de entre ellas lo que hemos estimado más importante para los intereses de este estudio, y haciendo incluso nuestras algunas de las argumentaciones que estos autores proponen, como podrá comprobarse posteriormente. Así, se tratan el libro de José Luis Borau *La pintura en el cine* (2003), el libro de Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras *La pintura en el cine: Cuestiones de representación visual* (2004), los escritos de Pascal Bonitzer *Desencuadres: pintura y cine* (2007) y Jacques Aumont *El ojo interminable: cine y pintura* (1997), y finalmente el libro *Theory of film practice* (1973) de Noël Burch, además de las tesis de Jorge Oter *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica* —de la que también hablaremos con mayor profundidad en capítulos posteriores—, difundida en el año 2013 en la Universidad del País Vasco y también la tesis de Jesús del Real Amado *Ut Pictura Kynesis: Relaciones entre pintura y cine*, datada en el 2007 y realizada en la Universidad Complutense de Madrid.

---

<sup>5</sup> [http://educomunicacion.es/cineyeducacion/pintura\\_cine\\_influencia.htm](http://educomunicacion.es/cineyeducacion/pintura_cine_influencia.htm) (16 Junio 2019)

## 1.1 Presencias e influencias

Luciano Berriatúa ha expresado muy bien lo que significa el cine como arte en movimiento relacionado con la pintura, lo cita en su tesis Jesús Del Real Amado y es excelente como introducción a lo que queremos decir en este apartado:

Hay cineastas que copian imágenes conocidas en una especie de guiño cultural al espectador, otros las utilizan como fuente de inspiración reproduciendo emociones que las imágenes crean en el cineasta gracias al encuadre, la luz, el color... [...] Otros, como fuente documental para reconstruir el pasado. [...] Otros han descubierto que el cine no es ni más ni menos que una forma peculiar de pintura como Feininger, McLaren, Fischinger, Ruttmann o Len Lye. Son legión los cineastas que han buscado soluciones plásticas inspiradas en la pintura como Rohmer o Schroeter o que han adecuado su pensamiento, aproximándolo al de un pintor, como Fellini, Godard o Bresson. Otros, como Visconti, nos han hecho creer que la recreación de la estética, incluso de la textura, de las imágenes del pasado son el único camino para que el espectador tenga la ilusión de vivir en ese pasado. Dreyer ha incluido cuadros colgados en las paredes de sus decorados que constituyen auténticas claves para comprender el sentido de las escenas en las que aparecen. [...] Cineastas como Minnelli han vivido en el universo de la pintura y han recreado climas basados en sus pintores favoritos o les han rendido un homenaje reconstruyendo sus vidas <sup>6</sup>.

Como se puede comprobar en estas declaraciones de Luciano Berratúa, las relaciones entre pintura y cine han sido planteadas desde numerosos puntos de vista por autores muy diversos. Nuestro primer objetivo, en consecuencia, ha sido documentarnos sobre lo escrito hasta el momento en relación a los distintos planteamientos sobre lugares comunes entre pintura y cine, y así poder establecer una visión general sobre el estado de la cuestión en la actualidad. Nos gustaría empezar este repaso sobre los conceptos que hemos ido revisando con una exposición de las ideas que José Luis Borau propuso en su discurso de ingreso en las Reales Academias de Bellas Artes de San Luis y de San Fernando. Estas ideas son recogidas en su libro *La pintura en el cine*, siendo quizás idóneas para entrar en materia y tratar de profundizar en esta cuestión.

---

<sup>6</sup> Berriatúa, Luciano, Programa de la Filmoteca del ciclo Cine y Pintura, mayo 2002, en : Del Real Amado, Jesús, *Ut Pictura Kynesis: Relaciones entre pintura y cine*, Madrid, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2007, p.182.

Borau comienza su exposición citando la publicación de determinados estudios en nuestro entorno cultural cuya finalidad ha sido encontrar relaciones entre el cine y las artes plásticas; argumentando que es un tema que ha interesado e interesa. Reporta también exposiciones como la que fue celebrada en Marsella —con el título *Peinture-Cinéma-Peinture*—, la del centenario de Buñuel o la que se celebró en el centro Pompidou de París para mostrar las coincidencias entre Alfred Hitchcock y ciertos maestros de la pintura prerrafaelita y moderna. Antes de comenzar con las ideas que expone sobre el cine relacionado de algún modo con la pintura, descarta los documentales de arte, ya que éstos tienen una finalidad más didáctica que creativa. Nombra también las películas que muestran a los propios pintores en su proceso de trabajo, como *Le mystère Picasso* (1968) de Clouzot, o *El sol del membrillo* (1992) de Victor Erice, que muestra el trabajo de Antonio López en su propio entorno, su estudio en Madrid.

El autor diferencia entre dos tipos de relaciones entre la pintura y el cine, las presencias y las influencias. Las primeras, las describe como acciones voluntarias por parte del director o guionista, anecdóticas para sus propósitos y que consistirían en alusiones directas a pinturas en el metraje de las películas. Las segundas, por el contrario, son más interesantes para Borau —y también para nosotros—, y las describe como “difíciles de establecer y aun de detectar; cabiendo el caso de verse discutidas e incluso negadas por algunos directores, al ser fruto de un origen inconsciente o no pretendido al menos. Tienen, huelga decirlo, mayor sustancia y habrán de ocupar, por tanto, el centro de nuestra atención” <sup>7</sup>.

Patente es también la influencia de las bellas artes sobre el cine allí donde alguien se esfuerza por trasponer directamente a la pantalla algún cuadro determinado. Con especial frecuencia se suelen trasponer determinados principios de composición o, en el caso de películas en color, pictóricos. Pero, en cada uno de estos casos, al resultado artístico le falta su independencia creativa: pasa a ser mera imitación <sup>8</sup>.

El primer concepto mencionado por Borau sobre las presencias de la pintura en el cine no es de gran interés para este estudio, pero sí hemos querido mencionar una de ellas que el

---

<sup>7</sup> Borau, José Luis, *La pintura en el cine*, Madrid, Ocho y medio, 2003, p.18.

<sup>8</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.41.

autor remarca porque contiene ambos conceptos, que se mezclan y confunden: *La Kermesse heroica* (1935) [Figura 1], que considera como todo un homenaje a la pintura. En esta película, creada por Jacques Feyder, se pueden observar influencias además de alusiones directas a la escuela holandesa, y también a la española: Velázquez, Vermeer, Brueghel, Hals, Rubens, y también interpretaciones que dan vida a pintores como es el caso del ya mencionado Jan Brueghel. Por otra parte, también se puede percibir una influencia más profunda en esta película, y es que no sólo existen estas alusiones directas a artistas de la época y sus propias obras, sino también un intento por converger con ellas en términos de luz, composición y color.



Figura 1. Jacques Feyder, *La Kermesse Héroïque* (1935)

Las influencias pictóricas, según Borau, no aparecieron desde los inicios del cinematógrafo. Su primer cometido fue el de ilustrar textos literarios previos, remitiendo por tanto a la literatura y a la escena teatral. El autor continúa argumentando que de haberse basado más en la pintura, “al cine le habría costado menos atreverse a fragmentar —a *encuadrar*, deberíamos ir diciendo ya— sus imágenes, puesto que en la pintura existieron desde un principio tanto las vistas o paisajes como los grupos y los retratos, es decir, siguiendo con el lenguaje cinematográfico, los planos generales, los medios y aun los muy primeros”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Borau, José Luis, *op. cit*, 2003, p.29.



Borau se plantea hacer una lista de cineastas y películas que a su juicio tienen una relación directa con la pintura. Afirma que algunas de ellas no se basan en un cuadro en particular sino en las cualidades primordiales de la obra de un artista. Es el caso de *Dies Irae* (1943) [Figura 2], de Dreyer, basada en la obra de Rembrandt Van Rijn, y de *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, con la obra de Georges La Tour — ambos pintores por otra parte del mismo contexto, tanto geográfico como histórico, la Europa del siglo XVII. El autor continúa con su argumentación afirmando también que difícilmente podría comprenderse gran parte del cine de Hollywood sin el trabajo de Norman Rockwell, poniendo como ejemplo las películas de Frank Capra, Preston Sturges, Leon McCarey o George Stevens, que según Borau se apoyan formalmente en él. Siguiendo con el cine americano, afirma que el propio Hitchcock recurriría a maestros europeos como se puede ver en la muestra del Pompidou que antes se ha citado. También menciona al cineasta francés René Clair y sus películas *Bajo los techos de París* (1930) y *Catorce de julio* (1933), con sus recreaciones de la pintura holandesa de los siglos XVI y XVII — de nuevo la pintura holandesa de esta época en el cine.



Figura 2. Carl Theodor Dreyer, *Dies Irae* (1943)



La lista de ejemplos sigue con cineastas que directamente fueron pintores antes que creadores cinematográficos, con la influencia que ello ha provocado en sus trabajos. Fritz Lang, admirador de Egon Schiele y Gustav Klimt, estudió pintura en Nüremberg, Munich y París; posteriormente admitió influencias pictóricas en sus películas como el trabajo de Caspar-David Friedrich en *Las tres luces* (1921) o la mención en referencia a las pinturas de Arnold Böcklin en los créditos en *Los Nibelungos* (1924). También pone como ejemplo a Robert Bresson, que empezó su carrera siendo pintor y que más tarde continuaría su trabajo en el cine, afirmando sobre sí mismo que durante toda su vida se había considerado como un pintor, incluso durante su trabajo cinematográfico.

También es oportuno mencionar, según Borau, el trabajo de Peter Greenaway [Figura 3], otro cineasta que primero fue pintor y que reconocía la pintura como el proceso supremo de crear imágenes. En sus largometrajes siempre existe un referente pictórico directo: Georges La Tour en *El contrato del dibujante* (1982), Johannes Vermeer en *Z.O.O. (1985)*, Piero della Francesca en *El vientre del arquitecto* (1987), los prerrafaelitas en *Conspiración de mujeres* (1988), Frans Halz en *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* (1989), y Carpaccio en *The baby of Mâcon* (1993).



Figura 3. Peter Greenaway, *A Zed & Two Noughts* (1985)

Otro ejemplo de estas referencias pictóricas en el cine es lo que algunos teóricos anglosajones definieron como *a new pictorialism*, a partir del film *Barry Lindon* de Stanley Kubrick. El profesor Raymond Durgnat agrupó un tipo de cine que sobre todo realizó un realismo basado en las pinturas del pasado: *Tess* (1979), de Roman Polanski, con la pintura holandesa del siglo XVII; *El enigma de Gaspar Hauser* (1974), de Werner Herzog, y *Los duelistas* (1977), de Ridley Scott, con la pintura de los románticos alemanes; *La mujer del teniente francés* (1981), de Karel Reisz, con John Everett Millais; *Excalibur* (1981), de John Boorman, con los prerrafaelitas; *El árbol de los zuecos* (1978), de Ermanno Olmi, con la pintura italiana del siglo XIX; *Malas tierras* (1973), y *Días del cielo* (1974), de Terence Malick, con los pintores neogóticos y Andrew Wyeth [Figura 4]; *Diva* (1981), de Jean-Jacques Beineix, con Matisse y finalmente *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, con Richard Estes. En cualquier caso, la probable referencia a la pintura en estas películas sólo se utilizó como un medio para dotar de una mayor verosimilitud a sus imágenes, a modo de cita bibliográfica.



Figura 4. Terrence Malick, *Days of Heaven* (1978)

Dejando de lado momentáneamente la exposición de Borau, introducimos también unos ejemplos de otro tipo de películas relacionadas con la pintura, incluidos en la tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, de Jorge Oter, y de cuyas ideas hablaremos en capítulos posteriores en relación a otras cuestiones. Estas películas se centran en la

obra de ciertos pintores, utilizando para ello las pinturas de estos artistas como el espacio donde desarrollar sus producciones cinematográficas. Es el caso de *Van Gogh* (1948) y *Gauguin* (1950), de Alain Resnais. Oter afirma que “[e]n *Van Gogh* (1948), Resnais parte de las pinturas del artista holandés para crear un film independiente de éstas, aunque constituyan su único objeto de filmación. No hay en *Van Gogh*, aparte de las de los cuadros, ninguna otra imagen, con la excepción totalmente coherente del momento en que se representa la crisis que lleva al pintor a cortarse la oreja, pérdida del equilibrio mental expresada con la salida por parte de la cámara de la pintura, que pierde la nitidez y se hunde en un vacío negro”<sup>10</sup>. Según este autor, el propósito del film es el de contar la vida del pintor valiéndose de su propia obra, la cual descompone para luego reconstruirla en un universo fílmico nuevo y único. El cineasta selecciona fragmentos, detalles de las obras, que aísla para su película y a partir de ellos configura una narración. Lo mismo ocurre en *Gauguin*, donde Resnais recurre exclusivamente a la obra pictórica del artista para elaborar una narración sobre su vida.

Volviendo a los argumentos de Borau y su libro *La pintura en el cine*, el autor afirma que también en la corta historia del cine ha habido movimientos que explícitamente han querido alejarse de las influencias o referencias a la pintura. Es el caso de *La Nouvelle Vague*, sucesora del neorrealismo y que, según este autor, en cierto modo está enfrentado al mismo. El movimiento —capitaneado por Godard, Truffaut y Resnais—, junto con la revista *Cahiers du Cinema* y su gran escritor de referencia, André Bazin, trataban de “purificar” el cine de cualquier influencia literaria y consideraban que el cine debía influenciarse sólo de sí mismo cine para crear su propio lenguaje. José Luis Borau sugiere que se podría pensar que el cine, como un arte maduro y ya independiente, no necesitaría apoyarse en otras artes y se nutriría de sus propios referentes cinematográficos. La pintura y la literatura, por tanto, quedarían relegadas a referencias menores de carácter emotivo o episódico. Borau opinaba que eso puede ser posible pero hasta cierto punto, ya que aunque sólo se busquen referencias dentro del cine, estos mismos asumen soluciones e influencias que se tomaron prestadas de las otras artes. En estas influencias se produce un efecto de ida y vuelta, “según el cual hallazgos visuales que un día fueron tomados del lienzo recrean al mismo a través de una creciente

---

<sup>10</sup> Oter, Jorge, *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, Bilbao, Tesis doctoral, Universidad del País Vasco, 2013, p.114.

presencia e influencia cinematográfica en la pintura” <sup>11</sup>. El pintor pinta lo que ha visto a su alrededor, y eso incluye a otros pintores, pero también a fotógrafos y cineastas que influyen a la hora de componer visualmente sus cuadros. Así, la influencia del cine en la obra de un pintor “debe calibrarse por la frecuencia e intensidad con que adopta formas o maneras características de la pantalla. Esto alcanzará su verdadera dimensión cuando el espectador llegue a ser incapaz de saborearlo o de comprenderlo en su integridad sin recurrir al recuerdo cinematográfico” <sup>12</sup>. Estas últimas ideas van a ser de gran interés para nuestros planteamientos. Asimismo, José Luis Borau completa este texto con otra idea que desarrollaremos más adelante en relación a otros autores cuando dice:

En lo que, con flagrante simplicidad, solemos entender por pintura clásica, los personajes merecedores de atención se mostraban aislados de cualquier otra circunstancia, particularmente a la hora de establecer su retrato oficial. No cabía presuponer imágenes anteriores o posteriores al cuadro, no era éste un fragmento de algo que ya habíamos visto antes o seguiríamos viendo a continuación. De ahí que, junto a los personajes descritos, apareciesen elementos escogidos en función de su representatividad para definir quiénes eran, más que cómo estaban en esos preciso momentos <sup>13</sup>.

La exposición de este autor termina con una pregunta abierta: en qué puede haber contribuido el cine a la pintura. Borau afirma que quizá sea demasiado pronto para saberlo, finalizando su argumentación con la idea de que el movimiento para la pintura supone una meta imposible, ya que al fin y al cabo, “el cine es dinámico y la pintura, estática” <sup>14</sup>.

---

<sup>11</sup> Borau, José Luis, *op. cit*, p.61.

<sup>12</sup> *Ibidem*, p.89.

<sup>13</sup> *Ibidem*, p.96.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p.111.

## 1.2 Relaciones entre pintura y cine

Otro de los estudios analizados cuyo tema principal es el cine y la pintura y sus conexiones es *Ut Pictura Kynesis: Relaciones entre pintura y cine*, una tesis doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid, realizada por Jesús del Real Amado y dirigida por Francisco Calvo Serraller en 2006. Se trata de un extenso estudio que trata de encontrar paralelismos o similitudes entre cine y pintura, pero también con el teatro, la música y la literatura. Un análisis en profundidad que consta de abundantes referencias y que, a pesar de no tratar la cuestión desde el mismo punto de vista que el nuestro, nos ha servido de gran ayuda para encontrar múltiples referencias bibliográficas sobre esta temática y de conceptos con los que reforzar nuestras propias ideas a lo largo de esta tesis.

La división de las artes ha venido a ser una constante en la historia del arte. [...] Bernard Lamblin en *Peinture et temps* hace un exhaustivo repaso a las diferentes teorías que inciden en esta dicotomía artística, viendo en el cine un arte de superación, en tanto es un arte que sintetiza espacio-tiempo. A su entender, es innecesaria esta división vista la interrelación que guardan entre ellas, ya que de algún modo presentan todas estructuras espacio-temporales y aunque son evidentes las diferencias entre el tiempo en el cual oímos una sinfonía de aquél en el que vemos un cuadro, estas diferencias no son tantas cuando expresamos ambas experiencias vividas. Se estrechan en la percepción <sup>15</sup>.

De entre las muchas afirmaciones que se recogen en el estudio en relación a todo este conjunto de relaciones entre disciplinas artísticas, Del Real Amado se plantea estudiar los paralelismos entre pintura y cine desde el punto de vista de la luz, el color, el matiz, la intensidad y la saturación, las cualidades propias de una imagen y que por tanto ambas disciplinas comparten. Según Del Real Amado, el cine podría considerarse como un arte que engloba a todos los anteriores, un arte que los trasciende. El espacio, el tiempo, la luz, los colores e incluso las formas ofrecen unas posibilidades de tratamiento comunes en la pintura y el cine, añadiendo éste último el dinamismo que la pintura buscaba, y sugiriendo además que “si en la fotografía hay un parentesco con la simultaneidad, el cine lo tiene con la secuencialidad” <sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.42.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p.11.



Otra de las preguntas que Del Real Amado se plantea es si el cine puede ser considerado como un arte, si es posible encontrar una imbricación del mismo en la historia del arte con el objetivo de poder aplicar la teoría del arte a la cinematografía. Según este autor, el cine debe incluirse dentro de la tradición de la pintura figurativa desarrollada en occidente desde el Renacimiento, ya que a su juicio, la imagen cinematográfica enlaza con la perspectiva, es decir con el plano pictórico entendido como un cuadro-ventana. Después intenta buscar las relaciones entre pintura y cine en relación a la narrativa, y, en consecuencia, también con el teatro y la literatura: “El desprendimiento textual es un fenómeno que en pintura vimos cómo avanzó en tanto la sugerencia de la imagen hacía innecesario las inscripciones explicativas. En cine, este proceso no es tan lineal y se produce más por autores y películas que por etapas artísticas, aunque sí es común en aquellas películas de realizadores vinculados a la artes plásticas o bien al cine independiente”<sup>17</sup>.

Del Real Amado analiza también en su estudio un buen número de películas que puedan ser relacionadas de un modo u otro con la pintura, poniendo como ejemplo la película *Lejos del cielo* (2002), de Todd Haynes, que según él consiste fundamentalmente en una exploración de la aventura pictórica de Hopper, para después llevarlo al cine. También *La joven de la Perla* (2003), de Peter Webber [Figura 5], que parte de una novela surgida a partir de un solo cuadro de Vermeer y que, utilizando los planteamientos de José Luis Borau, se puede relacionar con la obra pictórica de este pintor holandés tanto desde el punto de vista de la presencia como de la influencia. A este respecto Del Real Amado dice lo siguiente:

Con *La joven de la perla* tenemos ese ejemplo ilustrativo de expansión, de ampliación temporal y narrativa de la pintura en el cine. La concepción del espacio cinematográfico de Eduardo Serra, su operador, contempla, además de Vermeer, Caravaggio y Rembrandt, que sirven no sólo para forjar la luz de los operadores, sino también para ofrecer un posible encuadre a los directores, como también lo hicieron Constable y Georges de la Tour en *Barry Lyndon* o Millet y Brueghel en *Tess*. Además del cuadro mencionado, en la película se puede observar la pintura holandesa del XVII con predilección a reflejar temas domésticos cotidianos. Aparte de Vermeer, en los interiores la fuerte carga

---

<sup>17</sup> *Ibidem*, p.13.

perspectiva de Pieter de Hooch, la intimidad burguesa de Gerard ter Borch y la amabilidad de Gerrit Dou <sup>18</sup>.



Figura 5. Peter Webber, *Girl with a Pearl Earring* (2003)

Del Real Amado, como hemos dicho anteriormente, establece paralelismos al respecto de la película *Lejos del cielo* [Figura 6] en relación con la pintura, y que él encuentra en concreto en la obra de Edward Hopper [Figura 7]. El autor ve el paralelismo en las imágenes abiertas de esta película, cuya narración queda suspendida, y en la que las historias que contiene, por tanto, deberán de ser concluidas por el propio espectador. En palabras de Del Real Amado, “*Lejos del cielo* establece una clave de lectura donde tanto el director como el operador formulan historias no lineales, donde el final lo pone el espectador. [...] La película parte del universo de soledad de Edward Hopper que con su manejo de la luz parece congelar el tiempo de hoteles y gasolineras. El operador Edward Lachman recogerá esos paisajes de desasosiego trasladándolos al film. Además, Todd Haynes amplía estas reacciones cine y pintura, realizando una exposición en Tate Modern donde la correlación artística sigue presente y así Hopper puede verse reflejado en un ciclo de películas desde *Blue Velvet* al melodrama de Douglas Sirk” <sup>19</sup>. Como explica el autor, no se trata solamente de una película donde hay un tipo de fotografía que se inspira en la pintura de Hopper, sino que se recoge el mundo interior propuesto por este artista a

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, p.18.

<sup>19</sup> *Ibidem*.

través de su obra, y que al tiempo también se inspiraba en ciertas películas para realizar sus cuadros.



Figura 6. Todd Haynes, *Far from Heaven* (2002)

La película retoma la soledad de los personajes de Hopper, haciendo relevancia en el intrincado universo interior femenino, de mujeres absortas, como si toda la opresión del mundo cayera sobre ellas. Hay una quintaesencia en las imágenes de Hopper por ese manejo de la luz y de congelación del tiempo que se podrá deducir en aquellas películas donde veamos una gasolinera, un motel, un tren o una cafetería como elementos de un paisaje de desasosiego. Lachman se inspira en numerosos cuadros de Hopper para expresar la soledad o el aislamiento como por ejemplo el que refleja *Autómata* o *Chop Suey* (que a su vez nos recuerda el ensimismamiento femenino de *El ajenjo de Degas*, 1876, o de Manet en *El aguardiente de ciruelas*, 1877-78); o bien en *Luz del sol en una cafetería* o *Mañana en una ciudad*, donde Hopper logra una abstracción de la luz, para tratar la luz cinematográfica como volumen y formas que estructuren el plano, provocando al tiempo una serie de barras de luz que los estratifican <sup>20</sup>.

El autor propone también paralelismos entre la obra pictórica de Hopper y ciertas películas de David Lynch, entre ellas *Blue Velvet* (1986) y *Mullholland Drive* (2001),

---

<sup>20</sup> *Ibidem*, p.220.



encontrando una sensación de aislamiento semejante en los personajes que en ellas aparecen. Asimismo también plantea un listado de películas en las que no sólo se refleja un tipo de fotografía que pueda estar inspirada en sus pinturas o una semejante iluminación de sus planos, sino en una inmersión en el universo interior que este pintor propone. Además de la ya analizada *Lejos del cielo*, menciona también *Anna Christie* (1930), de Clarence Brown; *Llueve sobre mi corazón* (1969), de Francis Ford Coppola; *Bagdad Café* (1987), de Percy Adlon; *El eclipse* (1962), de Michelangelo Antonioni; *The Last Picture Show* (1971), de Peter Bogdanovich; *Verano del 42* (1971), de Robert Mulligan; *El luchador* (1975), de Walter Hill; *El final de la violencia* (1997), de Wim Wenders y finalmente *Camino a la perdición* (2002), de Sam Mendes.



Figura 7. Edward Hopper, *Eleven a.m*  
Óleo sobre lienzo, 71x91cm, 1926

Otro director de cine mencionado es Andrei Tarkovsky, en cuyas películas, según este autor, se experimenta la concentración de un cuadro, una ampliación temporal. Del Real Amado analiza la figura de este autor y sus teorías sobre la independencia del cine respecto a otras artes, planteando por tanto una búsqueda de la esencia del cine. Tanto él como Borau defienden la imposibilidad de entender el cine como un arte que debe ser completamente independiente de los otros medios visuales. Según Del Real Amado, el cine no es un arte que parte de cero sino que arrastra con él una serie de herencias artísticas, y que el propio Tarkovsky admite al aceptar la composición poética como forma

de estructurar las películas. Su concepción del film a base de vínculos poéticos se podría considerar heredero del montaje de atracciones de Eisenstein, que buscaba una explosión de planos. A juicio de Del Real Amado, Tarkovsky no ahonda tanto en el montaje en términos de sucesión causal, sino en un estallido múltiple de confrontación poético-visual donde una pintura puede ser ese detonante. Del Real Amado, por otra parte, muestra una clara sintonía con conceptos mencionados anteriormente por Borau:

En este sentido, Borau echa en falta, como nosotros, estudios que se adentren en la relación cine-pintura, como abundantes son los que lo hacen entre cine y literatura. Él distingue, como ya hiciera Aumont, entre las relaciones superficiales entre el cine y la pintura y las relaciones profundas o influencias, donde cabe adentrarse con mayor atención. Es aquí donde coincidimos con él: estamos de acuerdo que el cine tiene esos antecedentes pictóricos en cuanto al encuadre y tamaño de planos <sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> *Ibidem*, p.190.

### 1.3 La pintura en el cine

Los espacios comunes entre pintura y cine son también el tema central del libro titulado *La pintura en el cine, Cuestiones de representación visual*, de Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras. Estas autoras tratan de profundizar en las influencias de la pintura en el cine, centrándose específicamente tan sólo en este aspecto y dejando de lado la influencia que el cine puede haber tenido en la pintura desde su propia invención. Ortiz y Piqueras sostienen que —dejando de lado el movimiento intrínseco de la imagen cinematográfica—, una película es antes que nada imagen, del mismo modo que también lo es la pintura. En el texto se explica que otros estudios sobre estas influencias se han basado principalmente en el aspecto narrativo del cine, vinculándolo en consecuencia más hacia la literatura. Este estudio, sin embargo, se centra más en el carácter visual del cine, ya que ante todo “una película construye imágenes, y el hombre lleva casi dos mil años construyendo imágenes. Parece lógico suponer que la imagen cinematográfica conserva alguna relación con el legado visual que le ha precedido” <sup>22</sup>.

Uno de los aspectos más interesantes para nosotros del texto presentado por Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras es un estudio sobre las distintas formas en las que la tradición pictórica ha tratado de sugerir el tiempo, diferenciando el tiempo propio de la obra pictórica y el que interviene en el visionado, que sería el tiempo que el espectador dedica a contemplar dicha obra. La autora define el relato secuencial [Figura 8], que se puede encontrar en la pintura medieval y pone como ejemplos posteriores la *Historia de la Vera Cruz* (1455), de Piero della Francesca, y *Las Historias franciscanas* (1297-1299), de Giotto. También la representación de escenas no sincrónicas, con ejemplos como *El tributo* (1452) de Masaccio, *Viaje a Citerea* (1717) de Watteau, o *El incendio del Borgo* (1514) de Rafael Sanzio. Para ella, estas maneras de representar buscan así elaborar convenciones que superen la contradicción entre imagen fija y tiempo. De este modo se desarrolla el concepto de “momento esencial”, que trata de fijar la acción, de detenerla, en “lo que se considera el momento más representativo del acontecimiento que el pintor quiere contar” <sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Ortiz, Aurea y Piqueras, María Jesús, *La pintura en el cine: Cuestiones de representación visual*, Barcelona, Paidós, 2004, p.9.

<sup>23</sup> *Ibidem*, p.30.

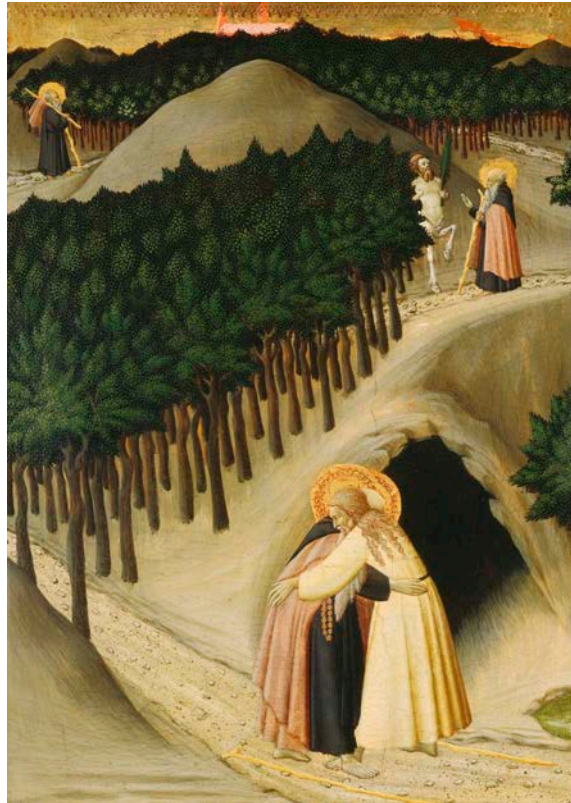


Figura 8. Sano di Pietro  
*The Meeting of Saint Anthony and Saint Paul*  
 Témpera sobre tabla, 46.5x33cm, 1430-35

Este momento esencial elige el momento más efectivo para reflejar la esencia de la historia y, según la autora, esta lógica se puede encontrar en toda la pintura desde el siglo XV y hasta el impresionismo de finales del XIX. En cada uno de los relatos secuenciales y simultáneos antes mencionados, en las escenas representadas se nos muestra la acción más efectiva para la narración. A partir del siglo XIX, el concepto cambia y se sustituye por el instante fugitivo, que es la propia variación del momento esencial que prescinde de connotaciones narrativas. Para Ortiz y Piqueras, fueron precisamente la fotografía y el cine los que revelaron que este “momento esencial” —también se puede encontrar el término “instante pregnante” en otros autores en relación a esta idea—, no existía en realidad y que tan sólo se trataba de una síntesis, de una convención. No obstante, en términos narrativos, ese momento esencial antes utilizado para reflejar una historia en un cuadro, evoluciona o muta hacia algo que ejerce la misma función narrativa y cuya única diferencia es que se desarrolla en el tiempo —en lugar de estar condensado en una imagen fija—, y que podríamos denominar como bloque de tiempo esencial o pregnante de la imagen cinematográfica. En *El ojo interminable*, de Jacques Aumont —del que hablaremos posteriormente en relación a otras cuestiones—, se menciona el concepto cinematográfico de *vantage point*, que denomina los puntos de vista eficaces que

expresan y traducen un dominio de la situación visual, y consiste en la elección del instante más significativo en el acontecimiento con el fin de presentar una narración.

Una de las características del espacio cinematográfico es que siempre es una fracción de un espacio más amplio. En consecuencia, al mostrarse genera un espacio no mostrado, el fuera de campo: “en el cine el espacio se construye combinando lo que se ve en pantalla en cada momento con lo que el espectador sabe que está fuera de campo” <sup>24</sup>. Según la autora, esta es una de las mayores diferencias entre pintura y cine, ya con un sencillo deslizamiento de cámara el cine puede convertir el espacio fuera de campo en espacio visible, y eso el espectador lo tiene presente en todo momento. Sin embargo, en pintura también se encuentran numerosos ejemplos de espacios que también aluden a un fuera de campo —en este caso, obviamente, sin posibilidad alguna de devenir campo— y como ejemplo de ello se nombra las pinturas de Degas, *Paseo matinal* (1785) de Gainsborough, *El balcón* (1868) de Manet, o el *Naufragio de la Medusa* (1819) de Géricault.

Los límites de la pantalla no son, como el vocabulario técnico podría a veces hasta creer, el marco de la imagen, sino una mirilla que sólo deja al descubierto una parte de la realidad. El marco polariza ese espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo <sup>25</sup>.

El segundo aspecto que queremos destacar del texto de Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras es el estudio sobre la obra del cineasta Peter Greenaway, ya que el trabajo de este autor muestra, en su opinión, una clara influencia pictórica. Siguiendo una lógica similar a las ideas presentadas por Borau, Ortiz y Piqueras advierten un tipo de influencia más superficial, con claras referencias a la tradición pictórica, pero también desde un punto de vista más estructural, con la vinculación entre el plano cinematográfico y el cuadro pictórico. En los filmes de Greenaway “el movimiento fílmico está retenido, suspendido por la temporalidad pictórica, de manera que sus imágenes funcionan sin noción de continuidad, a modo de collages. Para ello insiste en la composición de la imagen como si de un cuadro se tratara. Todas sus películas están construidas mediante la sucesión de largos planos fijos” <sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> *Ibidem*, p.36.

<sup>25</sup> André Bazin en: *Ibidem*, p.36.

<sup>26</sup> *Ibidem*, p.17.

El texto de Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras continúa con más características propias de las imágenes producidas por Greenaway. En estas películas se encuentran frecuentemente travellings laterales en los que la cámara se mueve paralelamente a la acción, manteniendo así una composición estable en pantalla. Además, raramente se utiliza el zoom para acercar la imagen a los hechos, manteniéndose siempre fuera del espacio que ocupan los actores. Este tipo de decisiones formales son relacionadas con las declaraciones del propio cineasta, en las que afirma sentirse atraído por el poder de distanciamiento intrínseco en la pintura, buscando en sus filmes precisamente lo contrario a la empatía, un cierto alejamiento entre el espectador y la obra.

Por otro lado, también se afirma que Greenaway considera a Vermeer como el primer cineasta, por su manejo de la luz y su capacidad de captar el instante: “La revelación del mundo por medio de la luz es una disciplina en la cual Vermeer fue maestro. Es uno de los pintores más misteriosos a este respecto. En un cuadro de Caravaggio se comprende fácilmente de donde viene la luz, porque es esencialmente direccional. Pero qué hay más misterioso que la luz de un cuadro de Vermeer. [...] evidentemente, éstas son las principales características del cine. No digo que él haya anticipado el cine, pero es interesante saber que vivió en Delft en un período de grandes descubrimientos ópticos, como el microscopio y el telescopio” <sup>27</sup>.

Existen también otras menciones recogidas en este libro en relación a dos directores y sus películas. En primer lugar sobre las características del cine de Éric Rohmer, que se caracteriza por una cámara que siempre se mantiene fuera de la acción. Los personajes son situados ante nosotros, asistiendo a la acción en la posición exacta del espectador, como en un cuadro, fuera de él, y no de un espectador involucrado e incluido en el encuadre por la puesta en escena. La cámara jamás se desplaza en profundidad, sino en paralelo a los personajes. El segundo autor citado por Ortiz y Piqueras es Stanley Kubrick y su película *Barry Lyndon* en concreto. En esta película, el narrador omnisciente cuenta siempre en tercera persona los hechos, avanzándolos incluso antes de que sucedan, eliminando todo el suspense: “En definitiva, evita cualquier posibilidad de identificación del espectador con los personajes, introduciendo un punto de vista objetivo y exterior a la acción, [...] el espectador allí no tiene sitio, le alejan continuamente de lo que está viendo,

---

<sup>27</sup> *Ibidem*, p.20.



introduciendo una distancia insalvable”<sup>28</sup>. En relación a las características antes expuestas, Ortiz y Piqueras sintetizan de esta manera su propuesta en relación a la evolución de la imagen pictórica y la influencia de la tecnología óptica en la misma:

A finales del siglo XVIII y principios del XIX se produce una revolución en la historia de la visión, revolución equiparable a la que supuso el sistema perspectivo: la conquista por parte de la pintura de una mirada móvil, es decir, la capacidad de la nueva pintura de atrapar el momento que huye y, en ello, comprenderlo como momento fugitivo y cualquiera (al contrario que el momento esencial). [...] La naturaleza ya no es el libro de Dios, no hay que descifrarla, sino el “teatro de fenómenos efímeros”; nuevo estatuto de la imagen que proviene de un nuevo estatuto de la naturaleza<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> *Ibidem*, p.85.

<sup>29</sup> *Ibidem*, p.27.

## 1.4 Imagen pictórica e imagen cinematográfica

Pascal Bonitzer, en su libro *Desencuadres*, realiza también un estudio que profundiza en las relaciones e influencias entre cine y pintura. Una de las ideas más interesantes para nuestro trabajo es su planteamiento de que el cine es, técnicamente hablando, “heredero de la cientifización de la representación instaurada en el Quattrocento a través de las teorías de la perspectiva artificial” <sup>30</sup>, idea que configura analizando la imagen pictórica que se desarrolló en Europa en esos momentos y sugiriendo, por otra parte, cómo ese tipo de imagen es el inicio de lo que luego terminó convirtiéndose en imagen cinematográfica. Por otra parte, también argumenta que el cine, como medio de representación visual, comparte necesariamente problemas con la pintura, y “la solución cinematográfica de estos problemas ha tenido una influencia determinante en la pintura del siglo XX” <sup>31</sup>.

Según Bonitzer, existe un cambio en la representación pictórica surgida con la invención de la perspectiva, y para demostrarlo propone como ejemplo el cuadro de *La Flagelación* de Piero della Francesca [Figura 9]. El autor afirma que la composición de este cuadro representa una inversión del espacio medieval, un nuevo tipo de representación que supone un corte en relación con la representación anterior. Además, Bonitzer advierte dos maneras distintas dentro de esta nueva representación en función de su procedencia: El punto de vista frontal a larga distancia adoptada por el Quattrocento italiano, y el punto de vista oblicuo a distancia corta, procedente de la escuela del norte, la alemana y flamenca. Bonitzer defiende que ambas parten de la negación de la superficie a través de la ilusión óptica, lo que podría denominarse como el cuadro ventana, aunque la imagen italiana es descrita como una composición objetiva, y la alemana o flamenca como subjetiva. La primera está determinada por las leyes objetivas de la arquitectura, que “obliga al espectador a someter su pensamiento a la disposición adoptada por la pintura, a transportarse mentalmente en el espacio armonioso y riguroso del cuadro” <sup>32</sup>. A diferencia de Italia, en el norte se “involucra la dimensión de lo temporal” <sup>33</sup>. Es decir, continúa aclarando Bonitzer:

---

<sup>30</sup> Bonitzer, Pascal, *Desencuadres: pintura y cine*, Buenos Aires, Santiago Arcos Editor, 2007, p.6.

<sup>31</sup> *Ibidem*, p.6.

<sup>32</sup> *Ibidem*, p.54.

<sup>33</sup> *Ibidem*, p.55.



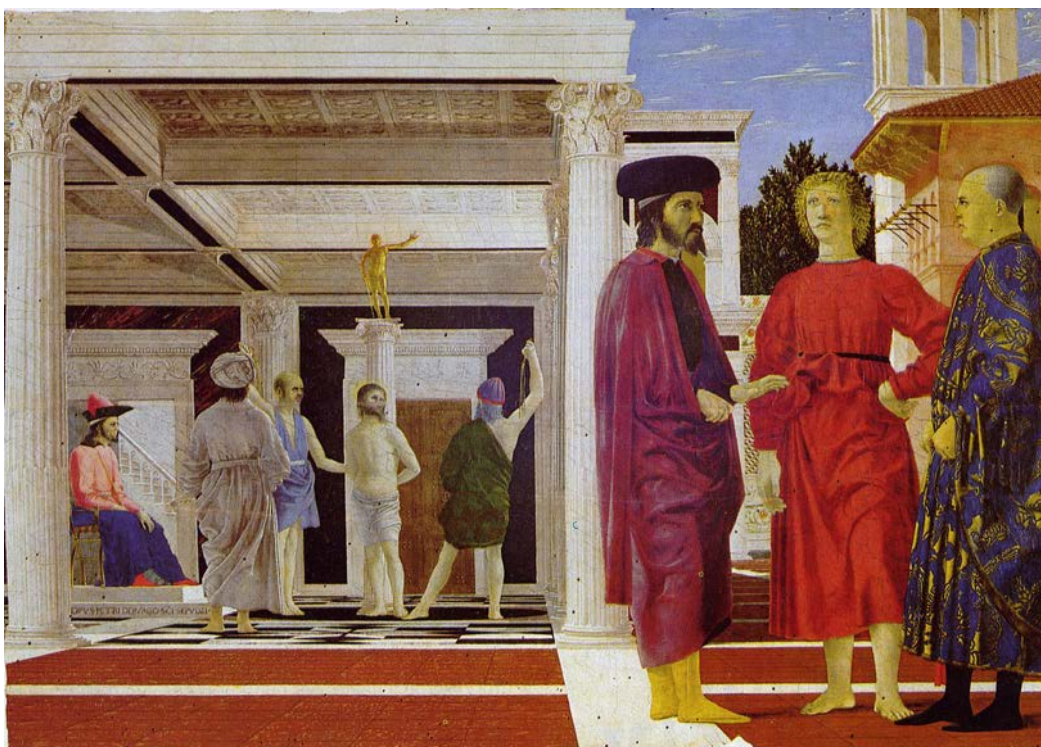


Figura 9. Piero della Francesca, *Flagellation of Christ*  
Óleo y témpera sobre tabla, 58x81cm, 1455

Así pues, la composición oblicua, con sus fantasmas, sus transmundos, su fantástico latente, parece dirigirse al ser incompleto, al ser inacabado, neurótico, inquieto —aquel al que Jean-Louis Schefer llama "ser incoativo y veleidoso"—, que también es el hombre común del cine. La escuela del norte y el Barroco extrajeron de la perspectiva las consecuencias que Piero había descubierto en ella: su acción dramática y visionaria, muy diferente de su función realista, su poder de animar fantásticamente el espacio por medio de la visión incoativa, y de suscitar en él la impresión de tiempo, o, por lo menos, una impresión de tiempo, bajo la forma de lo pasajero, bajo la forma de aquello que debe pasar. [...] a la larga, esta "entrada del tiempo" en la representación debía desembocar en otra cosa, en una nueva perspectiva en la que la transformación de las figuras se inscribiría directamente en una afirmación cada vez más extrema del movimiento y del tiempo, espectáculo sin reglas para un objetivo desconcertado <sup>34</sup>.

Según Bonitzer, en la composición italiana el tiempo parece detenido, suspendido, o incluso ausente. El elemento principal del cuadro está en el centro de una configuración geométrica de formas inmutables, el punto de vista está clavado en él. Sin embargo, la composición alemana parece determinada por el punto de vista de un espectador que

<sup>34</sup> *Ibidem*, p.57.

acaba de entrar. Pero este efecto no sólo se produce por la excentricidad del punto de vista y su distancia corta; antes bien, el efecto en cuestión es confirmado y reforzado por todos los signos, los objetos, los símbolos, los trazados de luz y de sombra que llenan el espacio. Pese a la serenidad del conjunto, el contenido de la composición está bajo el signo del tiempo, del cambio, de lo provisorio.

La luz del sol que, a cierta hora de la tarde, arroja sus rayos oblicuos dentro del cuarto a través de la ventana, introduce en el espacio del cuadro la impresión de movimiento y la noción del tiempo. Dramatiza el espacio, al sugerir que este último continúa más allá del plano del cuadro, y al abarcar, para hablar con propiedad, no al espectador —sólo el trompe-l'oeil hace participar realmente al espectador en el espectáculo—, sino a una presencia fantasmática que lo duplica, que manifiesta la existencia virtual de un fuera de campo: la puesta en abismo, tan utilizada por los flamencos, es prácticamente la consecuencia directa de esta construcción oblicua, a distancia corta, del espacio. El espejo convexo da cuenta de un fuera de campo y manifiesta la imagen virtual de esos fantasmas, de esos inquietantes dobles del espectador, entre los cuales también está el pintor, primer espectador de su obra. Es célebre el uso que Velázquez, en *Las Meninas*, hará de este dispositivo <sup>35</sup>.

Por su parte, Jacques Aumont afirma en su libro *El ojo interminable*, que en la mayor parte de cuadros pintados hasta el siglo XVI —la misma fecha de la introducción de la cámara oscura—, el cuadro se completa con un texto o una versión aproximada del texto, que llevará al espectador a la comprensión del cuadro y construir un orden de lectura, un tiempo de contemplación que el significante pictórico no explicita por sí mismo [Figura 10]. Para él, en cualquier caso, la lectura siempre es la misma: “El espectador desarrolla y desenreda lo que el cuadro había condensado, analiza lo que se había sintetizado y hace convertirse de nuevo en tiempo lo que se había disfrazado como espacio” <sup>36</sup>. En este sentido, Aumont argumenta del siguiente modo su punto de vista sobre la evolución de la imagen pictórica a través de los siglos:

Lessing designa, y fuertemente, un momento de la historia de la pintura. Muy someramente: podría ésta describirse, a lo largo de unos cuatro o cinco siglos, como el paso, vacilante pero casi ininterrumpido, del máximo de pregnancia en la representación al máximo de instantaneidad y de accidentalidad. Una

---

<sup>35</sup> *Ibidem*, p.56.

<sup>36</sup> Aumont, Jacques, *El ojo interminable: cine y pintura*, Barcelona, Paidós, 1997, p.64.

*Anunciación* de los siglos XIV y XV, por ejemplo, sólo accesoriamente es representación de un acontecimiento; desde el decorado y los objetos hasta el menor detalle de la postura y los gestos, todo es en ella traducción exacta, absolutamente codificada, de las diversas indicaciones, a cuál más simbólica, dadas por un “texto” tradicional precedente de la *Biblia*, pero también de la retórica de la predicación, como ha mostrado Michael Baxandall <sup>37</sup>.



Figura 10. Hermanos Limbourg  
*Très Riches Heures du duc de Berry*  
Témpera sobre tabla, 22x13cm  
1412-1416

Aumont argumenta que mucho antes de la aparición del impresionismo ya se había abandonado la doctrina del instante pregnante. Según él, la pintura también representa tiempo, aunque no lo contiene, y por ello ha de inventar signos. A partir de aquí se pregunta cómo se transfiere ese tiempo representado en el cuadro al espectador, diferenciando entre distintos tipos de tiempos que intervienen en la pintura. El tiempo “creatorial” sería el tiempo que el pintor dedica a realizar el cuadro, aunque, como hemos dicho antes, lo realmente interesante en este caso es el tiempo que dedica el espectador en la observación del cuadro.

---

<sup>37</sup> *Ibidem*, p.60.



A la fotografía le ha costado mucho trabajo de desprenderse del deseo de sintetizar el tiempo a su manera, es sorprendente que la pintura haya emprendido en el mismo período, especialmente con el estudio del natural del que ya hemos hablado, un esfuerzo para fijar el momento y, también a su manera, para revelar algo de la realidad visual <sup>38</sup>.

Aumont afirma que la invención de la fotografía puede estar relacionada con algunos cambios ideológicos que se dieron en la pintura a principios del siglo XIX, la evolución del esbozo al estudio como género reconocido. Es decir, el cambio de un trabajo preparatorio que se concebía como acto previo a la realización de una obra posterior, al reconocimiento de este trabajo, antes preparatorio, como obra en sí, como la plasmación de la realidad de una manera directa y rápida en la que la novedad es su propia celeridad, como una impresión rápida [Figura 11]. En relación a estas ideas expuestas, se plantea, por tanto, la teoría de que las tecnologías influyen y cambian el modo de hacer imágenes, idea que será importante también para nosotros. Sería bastante verosímil que un pintor de aquella época quedara fascinado con el revelado en un estudio fotográfico de su ciudad, la inmediatez que supone hacer una fotografía. Ante una circunstancia como ésta, el impacto visual influiría su modo de comprender las imágenes y en consecuencia su propia producción, influenciada a partir de ahora por la imagen fotográfica.



Figura 11. Édouard Manet, *At the Races*  
Óleo sobre tabla, 12x22cm, 1875

---

<sup>38</sup> *Ibidem*, p.66.

Lo que ha cambiado correlativamente es el estatuto de la naturaleza. Si bien la naturaleza está presente, y abundantemente, en la pintura del Renacimiento y de la época clásica, es siempre una naturaleza organizada, ordenada, acomodada, y que tiene siempre en cuenta un sentido a expresar. Para decirlo brutalmente, bajo la representación de la naturaleza siempre hay un texto más o menos cercano, más o menos explícito, pero que explica siempre el cuadro y le da su verdadero valor <sup>39</sup>.

Hay una diferencia entre la imagen creada a través de la razón, que trata de organizar la naturaleza, ordenándola, según las palabras de Aumont. Se percibe un cambio en la concepción de la imagen. El paisaje captado por el ojo del pintor de estudios, y después por el ojo fotográfico, es un fragmento cualquiera de naturaleza cuya «pictorialidad» podrá aplicarse en todas partes, descubriendo en todas partes lo pintoresco. El autor utiliza como ejemplo el tren para afirmar que es en este medio de transporte, también inventado en el siglo XIX, donde se forja “el espectador en masa, el viajero inmóvil. Sentado, pasivo, transportado, el pasajero de tren aprende pronto a mirar el desfile de un espectáculo enmarcado, el paisaje atravesado” <sup>40</sup>. El espectador de cine y el sujeto del ferrocarril coinciden en ello, con un ojo móvil y cuerpo inmóvil —Jacques Aumont lo relaciona con los esclavos encadenados de la caverna platónica—, que se diferencia del simple paseante que descubre libremente el mundo que lo rodea.

El cine provoca una adhesión por parte del espectador al tiempo que en este se desarrolla. Es unidireccional y no puede ser modificado, el espectador participa de él y lo percibe como su propio tiempo. Aumont afirma que el cine nació como una máquina de producir imágenes continuas, largas y no fragmentadas, y en relación a esto saca a colación el concepto del plano-secuencia y las obras de Jean Renoir, con inmensos travellings que atraviesan el espacio. También menciona el plano largo con Ozu, Dreyer y Ford como referentes de este tipo de plano. Un plano que se ha basado “en la esperanza de que esta coincidencia prolongada del tiempo del filme con el tiempo real (y el tiempo del espectador), se culmine con el advenimiento de algún tipo de contacto con lo real” <sup>41</sup>. Finalmente, exponemos unas consideraciones del propio Aumont en las que, una vez

---

<sup>39</sup> *Ibidem*, p.33.

<sup>40</sup> *Ibidem*, p.37.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p.47.

más, se reflexiona sobre estas relaciones entre imagen cinematográfica e imagen pictórica:

A estas alturas, la relación entre pintura y cine debería aparecer como lo que es: menos una semejanza entre cuadros y películas que un parentesco, a veces lejano y que quiere olvidarse, o que a veces, por el contrario, se pretende intensificar. La historia del cine, al menos cuando éste se ha hecho apto para pensarse como arte, no tiene su sentido pleno si se la separa de la historia de la pintura. Al mismo tiempo, cine y pintura no representan —no apuntan a representar— el espacio, el tiempo o la ficción, del mismo modo; no emplean exactamente para ello los mismos procedimientos <sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, p.129.

## 1.5 El fuera de campo I

El cuadro no es el límite incierto del campo visual; es un recorte del espacio que crea la articulación, la disyunción entre un campo y un fuera de campo. El fuera de campo mismo, como sabemos, se divide: puede ser contiguo al espacio del campo o figurar otra dimensión, otro lugar absoluto <sup>43</sup>.

Para abordar este punto citamos de nuevo las ideas de Pascal Bonitzer y su libro *Desencuadres*, donde se afirma —como también lo hacen otros autores analizados anteriormente en este trabajo— que los planos que se obtienen a través del aparato cinematográfico generan fragmentos extremadamente parciales de una realidad vasta y múltiple. Estos fragmentos visuales son fruto de una “elección, aunque sea inconsciente, una separación entre aquello que se muestra y aquello que se oculta. Esta organización, esta separación, esta elección, son irreducibles. [...] estas condiciones, que son las del registro, son radicalmente diferentes de las de la percepción natural” <sup>44</sup>.

Noël Burch, en su libro *Theory of Film Practice*, ofrece un minucioso estudio sobre estas cuestiones. Según este autor, para entender el espacio cinematográfico, se debe considerar el hecho de que consiste en dos tipos diferentes de espacio: el que se incluye dentro de la propia imagen y el que está fuera de campo. El primer espacio no ofrece dificultades en su definición, ya que según este autor, se trata de todo lo que compone la propia imagen dentro de sus márgenes. Sin embargo, para Burch el espacio fuera de campo es más complejo, proponiendo que éste se subdivide en 6 segmentos distintos:

The immediate confines of the first four of these areas are determined by the four borders of the frame, and correspond to the four faces of an imaginary truncated pyramid projected into the surrounding space, a description that obviously is something of a simplification. A fifth segment cannot be defined with the same seeming geometric precision, yet no one will deny that there is an off-screen space "behind the camera" that is quite distinct from the four segments of space bordering the frame lines, although the characters in the film generally reach this space by passing just to the right or left of the camera. There is a sixth segment, finally, encompassing the space existing behind the set or some object in it: A character reaches it by going out a door, going around a street

---

<sup>43</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.20.

<sup>44</sup> *Ibidem*, p.19.

corner, disappearing behind a pillar or behind another person, or performing some similar act. The outer limit of this sixth segment of space is just beyond the horizon <sup>45</sup>.

Burch se pregunta cómo se establece esta sensación que genera el fuera de campo en la imagen cinematográfica. En primer lugar, apunta que una de las maneras de conseguirlo es mediante las salidas y entradas del espacio en pantalla. El autor utiliza una película de Jean Renoir, *Nana* (1925), que a su juicio fue clave en el desarrollo del lenguaje cinematográfico, precisamente por el uso extensivo del espacio fuera de campo, y porque marca el primer uso estructural del mismo. En la película de Renoir, más de la mitad de las escenas comienzan con alguien que ingresa en el encuadre o termina con alguien que sale de él, y en este caso el fuera de campo toma forma en la imaginación del espectador cada vez que una entrada o salida de campo ocurre. La película consiste casi en su totalidad en escenas en las que la cámara no se mueve. Tan pronto como un personaje entra en el encuadre, su entrada sugiere la existencia de un espacio desde donde éste surgió. Otra innovación que Renoir introduce en el uso del espacio es la salida de los actores en dirección a la cámara de una manera mucho más habitual de lo que ocurría en 1925, definiendo el espacio tras ella. Estas salidas en diagonal, normalmente podrían ser consideradas como una salida hacia la derecha o la izquierda del plano, excepto en el caso en el que pudieran bloquear el objetivo mismo.

Para Burch, es la falta de información —que puede llegar al límite de ser un espacio vacío—, el que centra nuestra atención en lo que ocurre fuera de la imagen, lo que nos hace conscientes de este espacio, ya que esta falta de información o el vacío lo que hace que el espectador busque fuera de la propia de imagen la información. El autor aduce que una salida, por ejemplo, de un personaje, que deja un plano vacío atrás, nos hace ser conscientes de la existencia de una cierta área definida de espacio fuera de campo, mientras que un plano que comienza con una imagen vacía no siempre permite prever de qué lado de la pantalla entrará alguien de repente:

As long as the frame remains empty, all of the surrounding space is appreciably equal in potential, and the spatial segment from which the character emerges

---

<sup>45</sup> Burch, Noël, *Theory of Film Practice*, New York, Praeger, 1973, p.17.



takes on specific existence and primordial importance only at the actual moment the person enters screen space <sup>46</sup>.

Una segunda forma en que un cineasta puede definir el espacio fuera de la pantalla implica tener un personaje fuera de la pantalla. Esto suele suceder con un primer plano o una toma relativamente cerrada de un personaje que se dirige a otro que está fuera de la pantalla. Esta estrategia en ocasiones puede ser tan intensa que el personaje fuera de pantalla puede ser más importante que el que está en pantalla. En *Nana* muchos personajes atraviesan puertas para descubrir qué sucede en espacios que nosotros no podemos ver. Una mirada en dirección a la cámara puede generar también la ilusión de definir el espacio detrás de la cámara donde, presumiblemente, se encuentra el objeto de esa mirada. Una tercera y última forma de definir el espacio fuera de la pantalla consiste en encuadrar a un personaje de tal manera que una parte de su cuerpo sobresalga del marco.

Off-screen space is, after all, purely imaginary, and only something that is the particular and principal focus of attention can bring it into play. [...] It is important to realize that off-screen space has only an intermittent, or, rather, fluctuating existence during any film, and structuring this fluctuation can become a powerful tool in a filmmaker's hands. Renoir was one of the first to have fully realized this <sup>47</sup>.

A otro nivel, el espacio fuera de campo se puede dividir en otras dos categorías. Según Burch, existe un fuera de campo de naturaleza imaginaria y otro de naturaleza más concreta. De este modo, una hipotética mano en el plano genera un espacio fuera de campo imaginario —la persona a la que pertenece esa mano—, y un plano posterior concreta ese espacio imaginario dándonos la información a la que antes no podíamos acceder. Este proceso se produce en cualquier situación que implique el uso del campo y del contra campo. Sin embargo, el espacio podría mantenerse imaginario indefinidamente, si no hubiese un plano posterior que nos diera esa información desde otro ángulo, en otra escena. En relación a estos conceptos, Noël Burch afirma que “[d]isorienting the viewer is one of a film-maker's most valuable tools” <sup>48</sup>.

---

<sup>46</sup> *Ibidem*, p.19.

<sup>47</sup> *Ibidem*, p.21.

<sup>48</sup> *Ibidem*, p.10.

Noël Burch utiliza la obra cinematográfica de diversos autores en el análisis de las características del fuera de campo y de sus diferentes expresiones y finalidades. Según Burch, Yasujiro Ozu —al que considera uno de los mejores directores japoneses anteriores a la segunda guerra mundial— fue el primer director de cine que, tras Jean Renoir, entendió la importancia de la existencia de estos dos tipos de espacio. Además, el director japonés fue quizá el primer director que entendió el verdadero valor del espacio vacío, y las tensiones que esta ambigüedad es capaz de generar en la imagen en pantalla [Figura 12]. Burch señala que, mientras Jean Renoir utiliza el espacio vacío durante un tiempo reducido en las entradas y salidas de los actores del encuadre, Ozu fue sin duda el primero en variar este espacio temporal en el cual el plano permanece vacío. Ampliándolo significativamente antes de la entrada de los personajes en el plano, pero sobre todo después de una salida de ellos de la pantalla.

Ozu's use of this technique reaches a pinnacle in a relatively wide-angle shot (about a medium shot), following a perfectly conventional dialogue scene, in which the camera focuses on a fairly nondescript corner of the set for nearly a minute! Throughout this prolonged shot, a series of discrete off-screen sounds suggests all sorts of vaguely possible off-screen action, finally modulating into the noise of a factory and bringing on the next scene, which takes place in a vacant lot next to the factory whence the sounds are coming. This amazing shot quite clearly illustrates a basic principle: The longer the screen remains empty, the greater the resulting tension between screen space and off-screen space and the greater the attention concentrated on off-screen space as against screen space <sup>49</sup>.

La obra cinematográfica de Andy Warhol también es relevante en este sentido para Burch. Según él, *The Chelsea Girls* (1966) posee una tensión inusual, a menudo contenida —suspendida— a través de escenas considerablemente largas, de alrededor de unos 30 minutos.

The accidental also intervenes in *The Chelsea Girls* in another way that is just as intriguing. The feeling that there is a truly uncontrollable world just off screen. [...] This is particularly true when the film-maker leads us to understand that this lack of control is not at all simulated (as in a horror film) but rather absolutely

---

<sup>49</sup> *Ibidem*, p.25.

real, that anything in fact can emerge from that off-screen space. In short, when we see images (images that we still usually think of as being controlled by someone, whether a director or a cameraman), while at the same time we hear their opposite (that is to say, elements of a noncontrolled universe off screen), the result is a genuinely dialectical tension. Yet as soon as a fragment from the uncontrolled world "enters the scene", bidden or unbidden, it remains a "foreign body" for only a few seconds, losing all its strangeness as gradually this new element (this person) becomes part of whatever is occurring on screen. On the other hand, if a person exits from frame and continues to speak or to make sounds of any kind, he still remains an integral part of the relatively more predictable world of screen space, and in fact extends this world into off-screen space. This, indeed, is one of the great lessons to be learned from *The Chelsea Girls*, suggesting yet another extremely complex parameter simultaneously involving the dialectic of materials, the role assumed by the camera, and the relationship between off-screen space and screen space already discussed <sup>50</sup>.

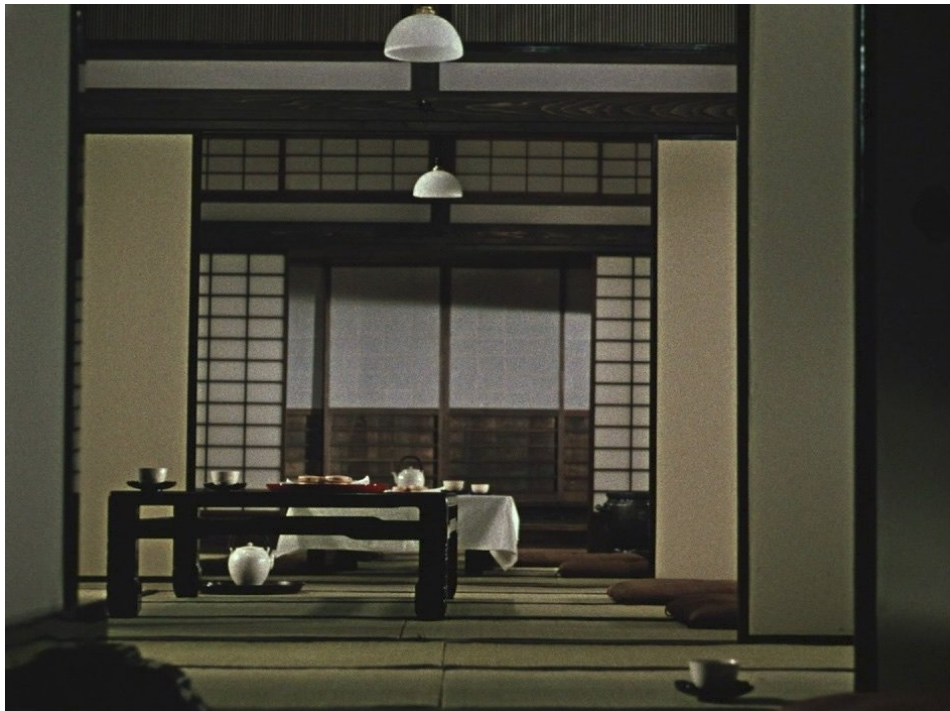


Figura 12. Yasujiro Ozu, *Late Autumn* (1960)

---

<sup>50</sup> *Ibidem*, p.119.

## 1.6 El fuera de campo II

Un cuadro, o una fotografía, puede generar un espacio virtual fuera de sus propios límites, un espacio fuera de campo, pero por su propia naturaleza, es incapaz de dar una solución de continuidad a ese suspense —generado por el desconocimiento de lo que ocurre en el fuera de campo—. Tanto en la pintura como en la fotografía, no existe una lógica en la que una imagen posterior resuelva el enigma que se ha producido, que muestre la causa de una consecuencia o viceversa. En la imagen inmóvil, el suspense está destinado a permanecer sin respuesta, suspendido. Sin embargo, Bonitzer recuerda que varios cineastas, tales como Straub, Duras, Antonioni o Bresson —cuya relación con la pintura es estrecha o que incluso alternaron el ejercicio del cine con el de la pintura—, introducen en el cine este tipo de suspensión no narrativa.

Este suspense cinematográfico no está destinado a resolverse a través de una continuidad, es decir de un modo en el que los distintos fragmentos se suceden, proporcionando un relato total. En ellos no todo se resuelve, manteniendo una cierta tensión. Los ángulos, los encuadres y las duraciones inusuales de las escenas generan esa tensión, que nunca llega a resolverse del todo. Este tipo de imágenes se pueden encontrar también en la pintura y no precisamente después de la invención del cine. Como ejemplo de ello, Bonitzer argumenta que la pintura manierista, “como ninguna otra, pone en juego la potencia dialógica, polifónica, del fuera de campo y el espacio del cuadro”<sup>51</sup>. En el cuadro de Bronzino, *Lodovico Capponi*, el pintor presenta la figura de un niño que muestra con su mano un medallón que contiene una imagen en su interior, tapándola con el dedo índice [Figura 13]. Esta ocultación crea un fuera de campo, un espacio adicional sugerido, que no está destinado a resolverse sino a mantenerse irresoluble de una manera permanente. Según el autor, este tipo de ocultación puede ser relacionada con el tipo de fuera de campo destinado a no ser revelado, que encontramos en algunos ejemplos cinematográficos.

En la representación moderna podemos también encontrar interpelaciones a lo invisible, a lo oculto. Bonitzer cita a pintores, como Francis Bacon, Leonardo Cremonini, y varios hiperrealistas, como Ralph Goings o Jacques Monory que, según él, juegan con el cache y los desencuadres y convierten el cuadro en “el lugar de un misterio, de una narración

---

<sup>51</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.41.

interrumpida y suspendida, de una eterna pregunta sin respuesta. [...] la invisibilidad parcial del decorado y de los personajes, a la inversa de *Las Meninas*, carece de importancia desde el punto de vista de la identidad, del rostro verdadero de esos personajes: se trata de cualquier persona, de cualquier lugar: el hombre medio, el hábitat de masa. Sin embargo, un efecto de misterio, de angustia, de semi pesadilla, captura al espectador. Al respecto, me sorprende que casi no se mencione hasta qué punto la pintura, en casos como éste, cita o parece citar al cine” <sup>52</sup>.



Figura 13. Agnolo Bronzino, Lodovico Capponi  
Óleo sobre tabla, 116.5x85.7cm, 1550–55

Bonitzer argumenta que el desencuadre —tema central en su libro— representa algún tipo de perversión, “[e]l desplazamiento del ángulo, la excentricidad radical del punto de vista que mutila y vomita los cuerpos fuera del cuadro y focaliza en zonas muertas, vacías, estériles” <sup>53</sup>, y también la sospechosa exaltación de los objetos triviales, que provoca una sensación de frustración en el espectador. El hecho de que en el centro del cuadro no ocurra ni haya nada, cuando normalmente es el lugar donde la representación clásica sitúa una presencia con gran jerarquía dentro de la composición, supone también una

---

<sup>52</sup> *Ibidem*, p.83.

<sup>53</sup> *Ibidem*, p.86.

frustración. El ojo, acostumbrado o educado a centrar de inmediato, a ir al centro, no encuentra nada allí y refluye hacia la periferia, donde algo palpita aún, a punto de desaparecer, algo desagradable y siniestro.

El autor afirma que el pensamiento moderno ha producido un nuevo modelo o conciencia a partir de su vaciamiento, y que ello se puede encontrar en las diversas formas de representación, como lo son la fotografía, el cine, y la pintura. En la pintura, cita a Edward Hopper, con sus composiciones algo fantasmáticas y vacías. Bonitzer también nombra el hiperrealismo en relación a esto —del que afirma tiene una relación “más o menos implícita con el cine”—, con ejemplos de representaciones tales como “moteles desiertos, snack-bars vitrificados sin clientela, exceso de objetos de consumo frente a la nula presencia humana” <sup>54</sup>. Acerca de esto se menciona la pintura *Habitaciones junto al mar* (1951), de Edward Hopper, en la que se destaca la gran mancha de color trapezoidal que representa la proyección de la luz del sol en la pared y que ocupa la parte más grande del cuadro, dando una gran importancia al vacío de la pared y además siendo la luz de algún modo un elemento comunicante entre el espacio interior representado, la ventana y el espacio exterior que representa [Figura 14]. De este modo, “puede decirse que en la pintura de Hopper hay un simulacro de fuera de campo [...] que remite expresamente a una ausencia enigmática. Ahora bien, este efecto sólo es posible sobre la base de la transformación de la función del marco, reinterpretada, vía la fotografía y el cine, como encuadre arbitrario y nómada (o desencuadre) sobre una realidad cualquiera, una realidad vacía de toda significación plena” <sup>55</sup>.

Otro de estos ejemplos, en este caso introducido por Aumont, es *La habitación de Vincent en Arles* de Van Gogh, que en sus distintas versiones, muestra los bordes laterales coincidentes uno y otro con una puerta que subraya el marco como abertura hacia espacios fuera de la propia imagen, rasgo habitual en una gran proporción de cuadros del siglo XIX. En relación a esto el autor también nombra el concepto que Ernst Gombrich denominó como el *beholder's share*. Según esta teoría, cuanto menos información haya en la imagen o cuando ésta sea manifiestamente ambigua, más tendrá que poner el espectador de su parte. El grado de contribución del espectador depende del grado de

---

<sup>54</sup> *Ibidem*, p.70.

<sup>55</sup> *Ibidem*.



ambigüedad que haya en la propia imagen, que quizás entiende que la información que necesita encontrar no se halla dentro de los límites de la imagen, sino fuera de ellos.



Figura 14. Edward Hopper, *Girl at Sewing Machine*  
Óleo sobre lienzo, 48x46cm, 1921

Otro cuadro mencionado en el libro en relación a estas reflexiones es *Las Meninas* (1656), de Diego Velázquez. Según Bonitzer, el espejo provoca o señala un hueco, un vacío en la representación a través del cual esta última se ofrece como pura representación. En *Las Meninas*, hay una suerte de provocación mortificante de una mirada-cámara en medio de la coreografía compleja y ambigua de los poderes y de las sujeciones. Como en *Los Embajadores*, la representación se presenta a sí misma como el escenario de un teatro, y la composición está atravesada por una corriente de aire que suscita fantásticamente la presencia ausente de la sala y de los bastidores, el lugar ciego del espectador y la maquinaria oculta detrás de la escena. La obra, en palabras de Bonitzer citando asimismo a Foucault, se presenta como marcada, por todas partes, por un vacío esencial, que remite a ese foco de la mirada donde, frente al lienzo, se atropellan, se superponen, se intercambian, rivalizan entre sí, y quizá incluso se anulan, el soberano modelo, el artista soberano y el mero espectador”<sup>56</sup>. El cuadro “parece denunciar, a través de la falta, del

---

<sup>56</sup> *Ibidem*, p.74.

hueco que afecta deliberadamente a la representación, que nada lo es todo” <sup>57</sup>. La composición de *Las Meninas* nos presenta una escena en la que los reyes, los actores principales, los que están siendo pintados, están situados fuera del cuadro. De algún modo están en el lugar del espectador, donde nosotros deberíamos estar, y eso es gracias a un juego de espejos que revelan lo que debería estar oculto, el fuera de campo. Dicho de otro modo, lo que se ve en la representación es un fuera de campo, una ilusión del punto de vista de los reyes y no la del pintor, viéndose lo que sería una escena cotidiana de una sesión de trabajo de un pintor retratando a la familia real [Figura 15].



Figura 15. Diego Velázquez, *Las Meninas*  
Óleo sobre lino, 318x276cm, 1656

Por su parte Jacques Aumont, en su libro titulado *El ojo interminable* ya mencionado anteriormente, también nos aporta también perspectivas sugerentes en relación a estas ideas. Una de ellas trata sobre los orígenes del cine y, en concreto, la famosa proyección *L'arrivée d'un Train à la Ciotat* (1896) de los hermanos Lumière. El autor destaca la inversión de la perspectiva que se produce en esta proyección en relación a la pintura, donde la mirada comienza su recorrido en la superficie del cuadro para sumergirse en la ilusión del cuadro-ventana, destino final de este recorrido del ojo. En esta proyección cinematográfica sucede lo contrario, y aunque el efecto centrado existe, en este caso el

---

<sup>57</sup> *Ibidem*, p.75.



trayecto se presenta a la inversa. En lugar de realizarse de los bordes hacia el centro —o de la superficie hacia el interior—, se trata de una expansión desde el centro hacia la superficie, origen de la leyenda del “espectador-aterrado”.

Las teorías de André Bazin sobre las diferencias entre la imagen fílmica y la imagen pictórica están relacionadas con estos planteamientos. Para Bazin, el marco fílmico es centrífugo. Conduce a mirar lejos del centro, más allá de los bordes, reclamando el fuera de campo. Dicho de otro modo, el espectador es consciente de que el espacio mostrado en la imagen siempre es un fragmento que se prolonga más allá de los límites de dicha imagen. Por el contrario, el marco pictórico es centrípeto. Cierra el cuadro sobre el espacio de su propia composición. La representación se agota dentro del marco, y obliga al espectador a permanecer en el interior. Sin embargo, estas diferencias entre estos dos tipos de imagen solo pueden ser ciertas si aceptamos que estas dos artes no se influyen entre ellas, y sobre todo si no tenemos en cuenta que normalmente el espectador de cine es el mismo que el de la pintura. De este modo, si aceptamos que ambas imágenes avanzan en una misma dirección —la de la historia de las imágenes— y reciben influencias recíprocas, se podría sostener que en el momento en el que aparece la imagen centrífuga en el cine, la imagen pictórica, automáticamente, puede convertirse en centrífuga; además de centrípeto como ciertamente lo era antes. Existe un nuevo conocimiento, y la pintura puede acogerse a este nuevo modo de crear imágenes, como hemos visto en anteriores ejemplos de pinturas, por otra parte.

### III. La imagen movimiento y la imagen tiempo

Hemos visto cómo otros autores han identificado y abordado estas relaciones entre pintura y cine desde diversos puntos de vista y a distintos niveles. Más allá de las referencias directas que pueda haber en el cine a obras pictóricas, o referencias cinematográficas que pueda haber en pinturas del siglo XX y XXI, hemos comprobado que existen conexiones más profundas y que estos puntos de enlace no pueden ser aplicados a toda la práctica pictórica, ni tampoco a la cinematográfica. No existen unas relaciones generales, unas normas claras, que puedan ser enumeradas y, en consecuencia, funcionen en todo tipo de pintura y de cine. Sin embargo, estas relaciones entre pintura y cine existen, y se encuentran entre ciertos tipo de pintura y ciertos tipo de cine. Existen espacios comunes que han sido trabajados por grupos de pintores y de cineastas específicos cuyas producciones pueden ser relacionadas. Esto puede ser analizado, en ambas disciplinas; ya hemos visto ejemplos de ello en los distintos estudios sobre pintura y cine citados anteriormente.

Esta complejidad que se encuentra en las fronteras de estas dos maneras de producir imágenes, en nuestro caso, nos ha llevado a concluir que un análisis de estas cuestiones puede ser planteado desde la dicotomía imagen movimiento e imagen tiempo, ambos conceptos introducidos por Gilles Deleuze en sendos libros titulados de este mismo modo. Centrándonos en un primer momento en el primer concepto, la imagen movimiento, analizamos las posibilidades que imagen cinematográfica y pictórica pueden ofrecer a este respecto.

## 1. La imagen movimiento

La imagen movimiento es un concepto que introduce Gilles Deleuze en un libro con el mismo título —*La imagen movimiento* (1989)— y que, junto con la imagen tiempo, forma dos categorías de algún modo antagónicas que van a ser centrales en este estudio. El capítulo que sigue se centra en sintetizar las características fundamentales de este tipo de imagen a partir de los escritos del propio Deleuze —además de lo que a su vez comentan otros autores en relación a sus ideas—, y por otra parte tratar de identificar este concepto en la imagen cinematográfica pero también en la pictórica y fotográfica. Se proponen varios tipos de imagen que encajan y por tanto deben ser introducidos a nuestro juicio dentro de esta lógica de la imagen movimiento en la fotografía y la pintura —el momento esencial o instante pregnante, el relato secuencial, el instante congelado y la superposición de poses—, además de hacer un breve repaso histórico de las distintas corrientes cinematográficas del siglo XX que se basan en la imagen movimiento, como lo son el montaje clásico americano, el montaje soviético y los distintos movimientos cinematográficos que se sucedieron en Europa occidental hasta la Segunda Guerra Mundial. Para ello, nos basamos principalmente en los textos del propio Deleuze, pero también en los libros de Karel Reisz —*Técnica del montaje cinematográfico* (1989)—, Vicente Sánchez-Biosca —*Teoría del montaje cinematográfico* (1991)—, David Bordwell y Kristin Thompson —*El arte cinematográfico* (1995)—, Carlos Tejeda —*Arte en fotogramas* (2008)— y Sigfried Kracauer —*Theory of film, The redemption of Physical reality* (1960)—.

## 1.1 Introducción

En todo tiempo se pensó y se procuró expresar este pensamiento. También en todas las épocas se procuró expresar el movimiento, ora significándolo en formas pictóricas, ora describiéndolo mediante el verbo, imprimiendo a éste un movimiento nacido del ritmo y de las cadencias que se le imponían. ¡Magnífica ocupación entonces descubrir ciertos aspectos del movimiento, tales como los expresados hoy por el cine, en las obras maestras de la literatura! Se registran en ellas travellings, panorámicas, primeros planos, fundidos, cuando se observa muy simplemente la expresión de iguales formas de pensamiento, de iguales nexos rítmicos, de las mismas continuidades descriptivas según medios diferentes; medios que procuraban producir mediante algunos rodeos lo que el cine obtiene directamente. ¿Hay de qué asombrarse <sup>58</sup>?

Según Gilles Deleuze, en el cine de la imagen movimiento se desarrolla una lógica en la que se capturan y ofrecen acciones que se ordenan en secuencias de causa y efecto. Esto genera una cadena de imágenes, relacionadas entre ellas, que finalmente desarrollan un argumento, y que generalmente contienen datos o informaciones de las imágenes predecesoras y sucesoras que generan este tipo de cadenas. Así, en palabras del propio Deleuze, la imagen movimiento se basa en “imágenes-percepción” que se encadenan generando una “imagen-acción” y así, “[e]l tiempo como curso emana de la imagen-movimiento, o de los planos sucesivos. Pero el tiempo como unidad o como totalidad depende del montaje, que lo refiere aun al movimiento o a la sucesión de planos. Por eso es por lo que la imagen-movimiento está ligada fundamentalmente a una representación indirecta del tiempo, y no nos da de éste una presentación directa, es decir, no nos da una imagen-tiempo” <sup>59</sup>.

La llamada narración clásica emana directamente de la composición orgánica de las imágenes-movimiento (montaje), o de su especificación en imágenes-percepción, imágenes-afección, imágenes-acción, según las leyes de un esquema sensoriomotor. Veremos que las formas modernas de narración emanan de las composiciones y tipos de la imagen-tiempo: incluso la «legibilidad». La narración no es nunca un dato aparente de las imágenes, o el efecto de una estructura que las subtiende; es una consecuencia de las propias

---

<sup>58</sup> Mitry, Jean, *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1978, p.62.

<sup>59</sup> Deleuze, Gilles, *La imagen tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987, p.360.

imágenes aparentes, de las imágenes sensibles en sí mismas, tal como se definen primeramente por sí mismas <sup>60</sup>.

La imagen movimiento está en relación con una imagen indirecta del tiempo que depende del montaje, y esto es lo que precisamente sucede en el montaje clásico, donde las imágenes “se encadenaban o se prolongaban según leyes de asociación, de contigüidad, de semejanza, de contraste o de oposición” <sup>61</sup>. Por otra parte, estas “imágenes asociadas se interiorizaban en un todo como concepto (integración), que a su vez no cesaba de exteriorizarse en imágenes asociables o prolongables (diferenciación)” <sup>62</sup>. En este sistema, las imágenes mostradas sólo representan unidades que se yuxtaponen para crear un contenido más general cuyo sentido parte de estas asociaciones y por tanto, “sólo eludiendo el argumento de las películas puede el espectador contemplar plenamente sus imágenes, convirtiendo así una experiencia dirigida por una función narrativa en una experiencia plenamente visual” <sup>63</sup>.

Es evidente que el cine aportó una solución efectiva a la reproducción del movimiento, pero el arte siempre había intentado traducirlo de alguna manera. No habría, pues, que encontrar huellas de cine en la simple manifestación de esta expresión, sino la expresión de algo que sólo el cine pudo lograr perfectamente. Lo que constituye otro problema...Y no olvidemos subrayar una diferencia capital: a saber, que si el arte traduce el movimiento, lo significa más de lo que lo expresa. Y no lo significa precisamente, sino porque no lo posee. El cine, por el contrario, no lo significa: lo representa. Si significa, es con el movimiento, mediante el movimiento. Donde éste era un fin no hay para él más que un comienzo <sup>64</sup>.

El cine representa el movimiento de una manera efectiva, y de hecho este movimiento es además la característica más común de la imagen cinematográfica. En cuanto a la imagen pictórica, estamos ante una imagen fija, inmóvil, que sin embargo ante la imposibilidad de generar movimiento ha encontrado a lo largo de la historia múltiples estrategias para tratar

---

<sup>60</sup> *Ibidem*, p.45.

<sup>61</sup> *Ibidem*, p.366.

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> Durán Castro, Mauricio, *Imagen, movimiento y tiempo*, Medellín, Artes La revista (Universidad de Antioquía), 2003, p.119.

<sup>64</sup> Mitry, Jean, *op. cit.*, p.63.

de superar esas fronteras, estrategias que han sido distintas en función del momento histórico. Existe un tipo de pintura con una intención narrativa, generando para esta finalidad distintas estrategias de aludir a este movimiento aparente con la intención de narrar una historia. Para ello ha desarrollado el concepto del momento esencial o instante pregnante —además del relato secuencial pictórico, utilizando el concepto de Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras—, buscando a través de una imagen inmóvil, representar el movimiento que implica una acción, con fines narrativos pero también sin ellos. La pintura solamente puede representar un momento único de una acción y, por lo tanto, tiene que seleccionar el momento más fecundo que mejor nos permita inferir lo que ha ocurrido antes y lo que sigue [Figura 16].



Figura 16. Peter Paul Rubens  
*Die heilige familie mit dem korb*  
Óleo sobre lienzo, 170x129cm, 1616-1617

Se trataba de poner en movimiento lo que las artes plásticas llevaban siglos dinamizando, la fotografía implicó un desarrollo de la pintura (retratos, pintores impresionistas...) y un desarrollo de sí misma que no nos compete en nuestro estudio <sup>65</sup>.

---

<sup>65</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.144.

En contraposición a la lógica del momento esencial o instante pregnante, con la aparición de la fotografía surge el concepto del instante congelado y deviene nuevo tipo de imagen del que la pintura se impregna, como es el caso de la pintura de los impresionistas a finales del siglo XIX. El gran cambio como decimos es su contraposición al momento esencial, como nuevo concepto a desarrollar dentro de la imagen movimiento, ya que a nuestro parecer ambos conceptos surgen de la misma lógica de movimiento, aunque en este caso se encuentre en un estado detenido, congelado [Figura 17]. La fotografía permite realizar el tipo de imagen que ya existía anteriormente, es decir es posible realizar un instante pregnante con una cámara fotográfica, pero el concepto nuevo que nace con la fotografía es el de la posibilidad de captar una porción del movimiento, y lo interesante de esto es que una vez el nuevo concepto se introduce se puede ver también en la pintura, y no antes. Recordemos las palabras de Bonitzer en su libro *Desencuadres*, en relación a la pintura, en el que afirmaba que el “efecto sólo es posible sobre la base de la transformación de la función del marco, reinterpretado, vía la fotografía y el cine, como encuadre arbitrario y nómada (o desencuadre) sobre una realidad cualquiera, una realidad vacía de toda significación plena”<sup>66</sup>. En relación también a esto, André Bazin afirma:



Figura 17. Edgar Degas, *Danseuses à leur toilette*  
Pastel sobre papel, 63x48cm, 1880

---

<sup>66</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.70.



Los fotógrafos no han sido sólo los gregarios de los pintores. Han sido Degas y Toulouse-Lautrec, Renoir y Manet quienes han comprendido desde el interior, en su esencia, el fenómeno fotográfico (e incluso proféticamente: el cinematográfico). Ante la fotografía, se han opuesto de la única manera válida, con un enriquecimiento dialéctico de la técnica pictórica. Han comprendido mejor que los fotógrafos y mucho antes que los cineastas las leyes de la nueva imagen y han sido ellos los primeros en aplicarlas <sup>67</sup>.

Otra variante de este tipo de imagen pictórica que busca la representación del movimiento con otras estrategias sería la desarrollada en el futurismo, con una superposición de poses que simulan una acción [Figura 18]. Como explica Sifried Kracauer en su libro *Theory of film, The redemption of Physical reality*, “Marcel Duchamp relates that in 1912, when he was painting his *Nude Descending the Staircase*, París art circles were stimulated by stroboscopic and multiple-exposure high-speed photographs. What a change in the relationships between photography and painting! Unlike nineteenth-century photography, which at best served as an aid to artists eager to be true to nature, [...] camera explorations of the first decades of the twentieth century were a source of inspiration to artists, who then began to defy these conventions” <sup>68</sup>. Como apunta Kracauer, el mismo avance tecnológico que supone la fotografía actualiza de alguna manera el modo de ver y, por tanto, deja su huella en los pintores y también en las imágenes que éstos producen.

No obstante, la destrucción del marco en provecho de un encuadre nómada, que es una consecuencia de lo instantáneo (y que en pintura los impresionistas retoman con entusiasmo como principio estético), la sustitución de la delimitación territorial del marco por esa desterritorialización que significa el encuadre, implica una desorganización, una descomposición profundas del espacio, y correlativamente una desorientación del sujeto en el espacio. La fotografía se convierte en verdadera fotografía cuando deja de ser foto posada en taller, y pasa a ser foto instantánea al aire libre; a partir de ese momento, no sólo queda afectada la función de semejanza, sino también el movimiento y el espacio en su totalidad. La imagen puede ser extraída de todas partes, de cualquier parte, en cualquier estado. El movimiento que lo instantáneo fija, que

---

<sup>67</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.197.

<sup>68</sup> Kracauer, Sigfried, *Theory of film, The redemption of Physical Reality*, Londres, Oxford University Press, 1960, p.9.



un poco más tarde habrá de reproducir el cine, ya no tiene relación con esa ampliación, ese énfasis, esa majestad que el barroco y el Romanticismo habían visto en él <sup>69</sup>.

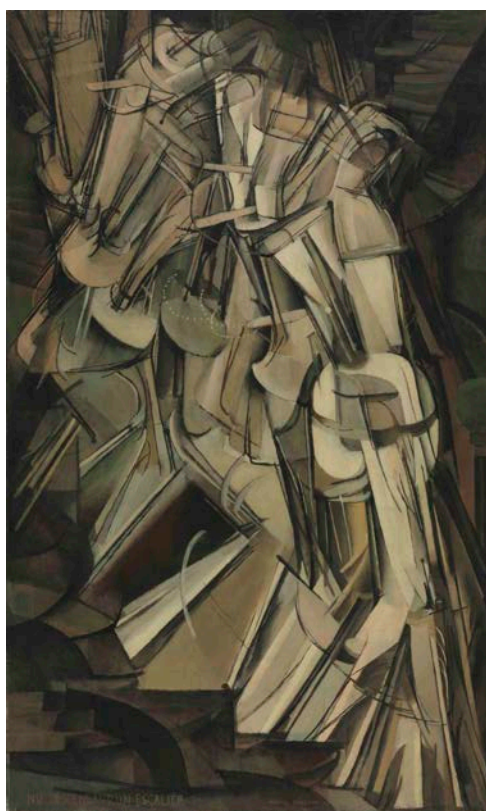


Figura 18. Marcel Duchamp  
*Nude Descending a Staircase*  
Óleo sobre lienzo, 147x89.cm, 1912

También existen, como hemos visto, imágenes que aluden a espacios imaginarios fuera de sus límites, generando un fuera de campo que puede ilustrar un movimiento que ya ha ocurrido. Un ejemplo de este tipo de imagen en el medio de la pintura es *La vía del tren* de Édouard Manet [Figura 19], en la que Bonitzer señala que el tren, uno de los elementos más importantes, no se encuentra dentro de la composición, siendo representado tan sólo por el rastro de humo que ha dejado a su paso. Está, en consecuencia, fuera de la escena, fuera de campo, remarcado además por la dirección de la mirada que uno de los personajes representados dirige hacia éste, hacia un elemento que no está en la propia pintura, algo que ha estado pero se ha marchado, y por tanto está en movimiento. Para él, esto anuncia un fin o una mutación de la pintura, el “advenimiento de lo instantáneo y del cine, de la “imagen-movimiento”” <sup>70</sup>.

---

<sup>69</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.68.

<sup>70</sup> *Ibidem*, p.79.



Figura 19. Édouard Manet, *Gare Saint-Lazare*  
Óleo sobre lienzo, 93x111cm, 1873

Todos estos tipos de imágenes pictóricas pueden ser relacionadas de un modo u otro con la imagen cinematográfica en movimiento. A grandes rasgos, se trata de analizar estas imágenes desde el punto de vista de la intención del creador, hecho que trasciende de las disciplinas con las que han sido elaboradas, y que por tanto ofrecen una oportunidad de ser relacionadas entre ellas. De este modo, se puede encontrar la misma finalidad o propósito en distintas disciplinas y al mismo tiempo, finalidades diametralmente opuestas dentro de una misma disciplina. Siguiendo esta lógica se puede afirmar que existe un tipo de cine que se parece más a la pintura que a otro tipo de cine, y también existe un tipo de pintura que se parece más a un tipo de cine que a otra pintura, y todo ello tiene que ver con la intención de quien produce de la propia imagen. Como dice Jean Mitry: “Como los medios son otros, los resultados son diferentes. Pero el pensamiento es el mismo” <sup>71</sup>.

De este modo, se pueden encontrar distintos hilos conductores que trascienden las propias maneras de crear imágenes. Un ejemplo de estos hilos comenzaría con la pintura con fines narrativos, en cuyas imágenes existe un mensaje o narración que se desarrolla a través de distintos “momentos esenciales” que conviven dentro de una misma imagen y que unidos representan una narración, ya sea en un mismo espacio temporal o en distintos tiempos dentro de esta imagen, como se puede observar en pinturas previas al

<sup>71</sup> Mitry, Jean, *op. cit.*, p.64.

Renacimiento, aunque también después [Figura 20]. Esta lógica se encuentra también en el cómic y los storyboards previos a las películas y finalmente también en el propio cine con fines narrativos, donde los momentos esenciales en movimiento se suceden enlazándose para formar un conjunto con un sentido narrativo, con un mensaje.



Figura 20. Thomas Le Myésier  
*Breviculum ex artibus Raimundi Lulli electum*, 1322

Si el cine tuviera dos o tres mil años, veríamos sin duda más claramente que tampoco escapa a las leyes comunes de la evolución de las artes. Pero no tiene más que sesenta años y las perspectivas históricas están prodigiosamente reducidas. Lo que habitualmente necesitaría la duración de una o dos civilizaciones cabe aquí en la vida de un hombre. Y todavía no es ésta la principal causa de error, porque esta evolución acelerada no es contemporánea de la de las otras artes. El cine es joven, pero la literatura, el teatro, la música, la pintura son tan viejos como la historia. De la misma manera que la educación de un niño queda determinada por la imitación de los adultos que le rodean, la evolución del cine ha estado necesariamente influida por el ejemplo de las artes consagradas. Su historia desde el principio del siglo será por tanto la resultante de los determinismos específicos a la evolución de todo arte, así como de las influencias ejercidas sobre él por las artes ya evolucionadas. Para acabar de arreglar las cosas este complejo estético resulta todavía agravado por factores sociológicos. El cine se nos manifiesta en efecto

como el único arte popular en un tiempo en el que el mismo teatro, arte social por excelencia, no alcanza más que a una minoría privilegiada de la cultura o del capital. Quizá los veinte últimos años del cine contarán en su historia como cinco siglos en literatura: esto es poco para un arte, pero mucho para nuestro sentido crítico. Intentemos por tanto circunscribir el campo de estas reflexiones

<sup>72</sup>.

---

<sup>72</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.103.

## 1.2 Cine movimiento

Film renders the world in motion. Take any film you can think of: by dint of its very nature it is a succession of ever-changing images which altogether give the impression of a flow, a constant movement. And there is of course no film that would not represent -or, rather, feature- things moving. Movement is the alpha and omega of the medium <sup>73</sup>.

En este capítulo vamos a tratar de hacer un breve estudio sobre la evolución del cine desde sus inicios, con el propósito de dar contexto a nuestro argumento y conocer los distintos estilos o soluciones que los cineastas han empleado a lo largo del siglo pasado y también en la actualidad. Para ello, nos basamos entre otros autores en los escritos de David Bordwell, que en su libro *El arte cinematográfico* analiza de manera concisa los distintos movimientos que se han ido sucediendo a lo largo de los años, entre los que pondremos especial atención en este caso al montaje clásico o narrativo, y su paulatina construcción a través de distintos autores.

Narrative appears to be a contingent universal of human experience. It cuts across distinctions of art and science, fiction and nonfiction, literature and the other arts. So it's not surprising that studying narratives brings together students of not only literary studies, drama, and film, but also anthropology, psychology, even law and sociology and political science. Narratology is a paradigm case of interdisciplinary inquiry <sup>74</sup>.

Como bien recuerda Bordwell en su libro, en el cine ha tendido a dominar un único modo de forma narrativa, y ese modo de narrar tan influyente ha sido el del cine clásico de Hollywood. Este cine asumió su configuración definitiva en las películas de estudio americanas a principios del siglo XX, pero sobrepasa sus fronteras e influencia a los demás países capaces de realizar producciones cinematográficas. Las características de este tipo de cine son descritas de un modo muy preciso por Béla Bálazs en su libro *Theory of the film. Character and growth of a new art*, de este modo:

1. Varying distance between spectator and scene within one and the same scene; hence varying dimensions of scenes that can be accommodated within

---

<sup>73</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.158.

<sup>74</sup> Bordwell, David, *Poetics of cinema*, Nueva York, Routledge, 2008, p.86.



the frame and composition of a picture. — 2. Division of the integral picture of the scene into sections, or 'shots'. — 3. Changing angle, perspective and focus of 'shots' within one and the same scene. — 4. Montage, that is the assembly of 'shots' in a certain order in which not only whole scene follows whole scene (however short) but pictures of smallest details are given, so that the whole scene is composed of a mosaic of frames aligned as it were in chronological sequence. This revolutionary innovation in visual artistic expression came about in the United States of America, in Hollywood, during the first World War. David Griffith was the name of the genius to whom we owe it. He not only created masterpieces of art, but an art that was totally new <sup>75</sup>.

La narración en este tipo de cine, según Bordwell, se basa en la suposición de que la acción emerge principalmente de personajes individuales, y puede surgir a través de diversas circunstancias, ya sean de origen natural o social, pero principalmente son de origen psicológico del propio personaje, entre los que el autor destaca el deseo del mismo de obtener algo, circunstancia que da origen a la narración:

A menudo, uno de los rasgos que funcionan para hacer que la narración avance es el deseo. El personaje quiere algo. El deseo establece una meta, y el desarrollo de la narración probablemente tendrá que ver con el proceso de conseguir esa meta. Si este deseo de lograr un objetivo fuera el único elemento presente, no habría nada que pudiera frenar al personaje para lograr su meta inmediatamente. Pero en la narrativa clásica existe una fuerza contraria: una oposición que crea un conflicto. El protagonista tiene que enfrentarse con un personaje cuyos rasgos y metas son opuestos a los suyos <sup>76</sup>.

De este modo, el deseo de cambio en cualquier circunstancia es el que origina el relato y, por tanto, parece lógico que los personajes tengan una gran importancia dentro de esta lógica ya que son la fuente de las causas y los efectos en la misma. La narración en el cine clásico es una cadena de acontecimientos que se suceden, donde se omitirán los lapsos de tiempo que no sean necesarios para la correcta comprensión de lo que sucede y donde el tiempo siempre estará subordinado a la cadena causa efecto que se desarrolla a lo largo de los planos. Bordwell explica también que este tipo de cine tiende a tener un fuerte grado de clausura al final, con lo que la cadena causa efecto puesta en

---

<sup>75</sup> Balázs, Béla, *Theory of the film. Character and growth of a new art*, Londres, Dennis Dobson Ltd., 1952, p.31.

<sup>76</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995, p.82.

funcionamiento se cierra finalmente con un resultado concreto: “nos enteramos del destino de cada personaje, la respuesta a cada misterio y el resultado de cada conflicto”<sup>77</sup>.

Por lo general, una narración comienza con una situación, se producen una serie de cambios según un esquema de causa y efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración. [...] comprendemos una narración al identificar sus hechos y vincularlos mediante la causa y el efecto, el tiempo y el espacio. Como espectadores, también hacemos otras cosas. A menudo hacemos muchas suposiciones y deducciones acerca de los hechos de una narración<sup>78</sup>.

Este cine nos introduce en la narración. El comienzo funciona como una base para una cadena de acontecimientos que se pone en marcha y que según las palabras del propio autor, intentará despertar la curiosidad introduciendo al espectador en una serie de acciones que ya han empezado. De este modo, el espectador especula con la información que la narración presenta y genera expectativas ante los sucesos que están por venir. Bordwell pone como ejemplo de ello el género de cine de detectives, un tipo de narración en la que el objeto de deseo del personaje es una información, normalmente sobre algún hecho misterioso ocurrido que desencadena la historia.

Cuando el espectador ve una película, capta las pistas, recuerda información, se anticipa a lo que va a suceder y por lo general participa en la creación de la forma de la película. La película condiciona unas expectativas concretas al evocar la curiosidad, el suspense y la sorpresa. El espectador también tiene presentimientos concretos sobre el resultado de la acción, y éstos pueden controlar sus expectativas hasta el final. El desenlace cumple la tarea de satisfacer o desmentir las expectativas que sugiere la película como un todo. El final también puede activar la memoria haciendo que el espectador recuerde hechos anteriores, posiblemente considerándolos de una forma nueva. Cuando examinemos la forma narrativa, consideraremos desde distintos puntos de vista el modo en que ésta implica al espectador en una actividad dinámica<sup>79</sup>.

---

<sup>77</sup> *Ibidem*, p.83.

<sup>78</sup> *Ibidem*, p.65-66.

<sup>79</sup> *Ibidem*, p.65.



Partiendo de la premisa —citada por Bordwell— de que la narración es el proceso que guía al espectador para construir la historia a través del argumento, en este cine nos encontramos con distintos tipos de estrategias para exponer la información. De este modo, existe una narración que el autor denomina como omnisciente en la que sabemos, vemos y oímos más que que ninguno de los personajes que forman parte de la narración, y como ejemplo de ello cita *The Birth of a Nation* (1915), de David Wark Griffith. En esta película, realizada en 1915, el argumento “pasa constantemente de un personaje a otro para cambiar la fuente de información” <sup>80</sup>.

El primer director que creó una metáfora visual —probablemente Griffith— no se preguntó de qué manera necesitaba conjugar sus imágenes para construir lo que sería el equivalente de una metáfora, pero teniendo que expresar algo de una cierta manera, estructuró su film en consecuencia: conjugó intuitivamente ciertas imágenes, compuso ciertas relaciones y, hecho esto, pudo observarse que se trataba de una metáfora. [...] Lo mismo ocurrió con todos los procedimientos cinematográficos <sup>81</sup>.

Como contraposición a esta narración, el autor expone otra estrategia, más limitada en cuanto a la información que facilita al espectador. Esta narración más limitada puede despertar una mayor curiosidad y sorpresa en el espectador, ya que si se dispone de la misma —o incluso menos— información que el propio personaje que participa en la acción, cualquier giro inesperado en la narración será más brusco y puede generar una sorpresa mayor. Como ejemplo de estos dos tipos de estrategias narrativas, David Bordwell expone unas declaraciones de Alfred Hitchcock en relación a estas cuestiones, recogidas en el libro de François Truffaut *El cine según Hitchcock* (1966):

Ahora estamos manteniendo una charla muy inocente. Supongamos que hay una bomba debajo de esta mesa entre nosotros. No sucede nada, y luego de repente, «¡Booom!». Hay una explosión. El público se sorprende, pero antes de esa sorpresa, ha visto una escena absolutamente ordinaria, sin ninguna consecuencia especial. Ahora, tomemos una situación de suspense. La bomba está debajo la mesa y el público lo sabe, probablemente porque han visto al anarquista colocarla ahí. El público es consciente de que la bomba va a explotar a la una y hay un reloj en el decorado. El público puede ver que es la

---

<sup>80</sup> *Ibidem*, p.76.

<sup>81</sup> Mitry, Jean, *op. cit.*, p.62.

una menos cuarto. En esas condiciones, esta inocente conversación se vuelve fascinante, porque el público está participando en la escena. El público ansia advertir a los personajes de la pantalla: «No deberías hablar de asuntos tan triviales. Hay una bomba a tus pies ¡y está a punto de explotar!». En el primer caso hemos dado al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso les hemos proporcionado quince minutos de suspense. La conclusión es que siempre que sea posible, el público debe estar informado <sup>82</sup>.

---

<sup>82</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, Barcelona, Paidós, 1995, p.75.

### 1.3 El montaje clásico

En el libro *Técnica del montaje cinematográfico* (1987), Karel Reisz describe las características de la narración en *Life of an American Fireman* (1903), de Edwin S. Porter, analizando el montaje de sus planos y la finalidad buscada con ello. Como describe el autor, los hechos que forman parte de este film están divididos en tres etapas, presentándose un problema inicial que finalmente se resuelve en la conclusión del relato, y en el que “la acción se sucede plano por plano, creando un efecto de continua progresión”<sup>83</sup>. A diferencia de Georges Méliès —autor de *Le Voyage dans la Lune* (1902)—, que unía los planos con acciones independientes mediante títulos con texto a modo de explicación, Porter se limita a unir los planos sin ningún tipo de texto, elaborando un proceso puramente visual en el que las acciones descritas eran susceptibles de ser divididas en unidades más pequeñas, para luego cobrar sentido al ser montadas dando lugar a la cadena de acontecimientos.

A good film director does not permit the spectator to look at a scene at random. He leads our eye inexorably from detail to detail along the line of his montage. By means of such a sequence the director is enabled to place emphasis where he sees fit, and thus not only show but at the same time interpret the picture. It is in this that the individual creativeness of a film-maker chiefly manifests itself. Two films in which story and acting are exactly the same, but which are differently cut, may be the expression of two totally different personalities and present two totally different images of the world<sup>84</sup>.

En este proceso cinematográfico se filman unidades en las que la acción es una pieza incompleta, una unidad que Reisz describe como la unidad sobre la cual debe construirse el film, estableciendo así el principio básico del montaje. Así, los planos no sólo pueden ofrecer una continuidad entre ellos —la acción es continuada donde terminaba la anterior—, sino que pueden, mediante una asociación de ideas, unir dos planos en distinto espacio o tiempo que en un principio pueden parecer inconexos, y que juntos generan un significado nuevo.

---

<sup>83</sup> Reisz, Karel, *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus ediciones, 1987, p.18.

<sup>84</sup> Balázs, Béla, *op. cit.*, p.32.

Con su sencillo método de acción continuada, Edwin S. Porter descubrió los verdaderos términos de la expresión cinematográfica. Hasta entonces, el cine utilizaba métodos de narración objetivos: sin tomar actitud ante los hechos, la cámara se mantenía estática y a una distancia fija de los actores, y el director carecía de medios para enfatizar un determinado pasaje del relato. Su único recurso era una acentuación en los gestos de los actores <sup>85</sup>.

Sin embargo, Reisz advierte que la finalidad en este fraccionamiento de la acción es muy distinto entre Porter y Griffith. Mientras Porter fraccionaba la acción por motivos físicos que hacían difícil representar la misma acción en un único plano, en Griffith la acción no suele fraccionarse por motivos físicos, sino dramáticos. En otras palabras, en el cine de Griffith el cambio de plano es una acumulación de detalles dramáticos en distintos puntos de vista que finalmente dan forma a la escena, y que permite una narración más persuasiva y detallada. Con este método, según Reisz, el director tiene una posición mucho más ventajosa para guiar las reacciones del espectador, precisamente porque escoge tanto los detalles que éste debe ver como el momento más adecuado para mostrarlos.

El descubrimiento más importante de Griffith descansa, pues, sobre esta idea de que el orden de planos en la secuencia venga dado por las exigencias dramáticas. Griffith había de aplicar idénticos principios al juego con los primeros planos. Desde sus primeros films observaría la limitación que supone el rodaje de escenas completas a una distancia fija de la cámara. Para mostrar las expresiones faciales del actor con un mayor detalle, era preciso acercar la cámara a su rostro. Y así, en cuanto las reacciones emocionales de un intérprete tenían especial interés, Griffith cortaba el plano inicial, pasando a otro más cercano del sujeto; una vez pasada la necesidad de favorecer el trabajo del actor, volvía al plano general, más adecuado para ofrecer una amplia visión de conjunto <sup>86</sup>.

Como ejemplo de ello, Reisz analiza las distintas estrategias en la representación de una secuencia que pretenda mostrar una persecución, ejemplo paradigmático de la imagen movimiento, por otra parte. Una acción que podría resultar compleja al ser representada en un plano fijo, puede ser mucho más sencilla de realizar con este método de montaje,

---

<sup>85</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.20.

<sup>86</sup> *Ibidem*, p.24.

con varios planos independientes que muestren al perseguidor y al perseguido, y que luego unidos cobran un nuevo sentido. El espectador completa las elipsis en la acción y genera la totalidad de la persecución con esta asociación de ideas.

This technique of idea-associative montage was developed to a very high level in the days of the silent film. It provided very subtle films for a public of greater visual culture and greater sensibility. We learnt to notice and interpret the slightest details and relate them to each other. Objects not shown but merely suggested have the same sort of deeper effect as has the unspoken word. Good editing not only interprets a scene by aligning visual images — it also starts trains of ideas in us and gives them a definite direction. In this case the film only suggests, but does not show, the inner sequence of the spectators' idea-associations. But the film can also throw on to the screen a whole sequence of such ideas-associations, actually showing the pictures which follow each other in the mind and lead from one thought to the next. In such films we can see a sort of inner film of associations running within the human consciousness <sup>87</sup>.

En el libro *Teoría del montaje cinematográfico* (1991), Vicente Sánchez-Biosca lo define de este modo: “la fragmentación de los espacios, la aparición y profundización del montaje paralelo, alternado, la variedad de escalas y ángulos, el emblemático surgimiento del primer plano, la superación de la frontalidad, etc. van unidos en la mayor parte de las historias clásicas del cine a la superación de lo teatral y al forjamiento de lo “específico” <sup>88</sup>. Así, se entiende que el montaje paralelo da forma a algo que aún estaba por construir, es decir un método narrativo en el que el montaje es la herramienta para un lenguaje específicamente cinematográfico.

[El montaje] ha sido restringido en una dirección muy precisa: aquello que hace más cine a *The Birth of a Nation* que a la obra de E.S. Porter es la acumulación en el primero de una batería retórica característica de un modelo de montaje basado en la continuidad y que, por la misma razón, será pleno y decisivo, por ejemplo, en *Gone with the Wind*, producido por un extraño azar el mismo año en que Lewis Jacobs publica su memorable texto <sup>89</sup>.

---

<sup>87</sup> Balázs, Béla, *op. cit.*, p.123.

<sup>88</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico*, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991, p.27.

<sup>89</sup> *Ibidem*, p.30.

De este modo, según Sánchez-Biosca el principio de este montaje queda enfrentado al “principio orgánico” de la continuidad espacio-temporal, en beneficio de una fragmentación cuya finalidad es la eficacia narrativa.

En el despedazamiento, se juega la diferenciación y variedad de los puntos de vista, la pluralidad de miradas, imposibles para el ojo humano y para el espectador teatral. Y es que en la fragmentación el cine ha comenzado a conquistar una forma —hay otras, sin duda— de componer el espacio, el tiempo y la acción en cuanto elementos significantes, es decir, con una considerable dosis de arbitrariedad que los separa de sus referentes y los hace aptos para construir un discurso, en cuyo interior reaparecen los patrones narrativos y verosímiles de la novela decimonónica. Es esto lo que decidió a la tendencia dominante del cine, por motivos conflictivos que no hace ahora al caso estudiar, en detrimento de otros sistemas de tratamiento del espacio, el tiempo y la acción. Fragmentando, despedazando analíticamente el espacio, se componía algo inexistente en la realidad del rodaje y, al propio tiempo, se establecía la posibilidad de regular la relación temporal entre los distintos pedazos, ora laborando con la simultaneidad, ora con la sucesión <sup>90</sup>.

Sánchez-Biosca menciona unas declaraciones de André Bazin en relación a este montaje, cuyo objetivo es pasar desapercibido para el espectador y que encuentra frecuente en el film americano de anteguerra, “el fraccionamiento de los planos no tiene otro objeto que analizar el suceso según una lógica material o dramática de la escena. Es precisamente su lógica lo que determina que este análisis pase inadvertido, ya que el espíritu del espectador se identifica con los puntos de vista que le propone el director porque están justificados por la geografía de la acción o el desplazamiento del interés dramático”<sup>91</sup>, añadiendo también que “la planificación clásica que analiza la escena dividiéndola en elementos más simples (la mano sobre el teléfono o el picaporte que gira lentamente) corresponde implícitamente a un cierto proceso mental natural que nos hace admitir la continuidad de los planos sin que tengamos conciencia de lo arbitrario de su técnica” <sup>92</sup>.

---

<sup>90</sup> *Ibidem*, p.116.

<sup>91</sup> *Ibidem*.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

Como se ha explicado anteriormente, este montaje se basa frecuentemente en el deseo de los personajes y al mismo tiempo del espectador —que normalmente se identifica con los personajes—. El cineasta clásico, por tanto, genera estrategias para satisfacer este deseo de conocer por parte del espectador, proporcionando distintos puntos de vista que permiten el desarrollo de la acción, siempre subordinados a la causalidad, al avance de la acción. Según Sánchez-Biosca, se trata de “encubrir y enmascarar el dirigismo de la mirada, conducir al espectador, pero, al mismo tiempo, naturalizar esta conducción como si de una percepción natural se tratara” <sup>93</sup>. En palabras de Bordwell, el espectador espera que el montaje respete el orden cronológico, y que también las acciones irrelevantes para la causalidad sean omitidas o abreviadas en todo caso, “al menos, así es como el sistema continuo clásico de Hollywood ha concebido la narración de historias” <sup>94</sup>.

Reconocer un *raccord* en el movimiento requiere un ojo avezado; tan poderoso es nuestro deseo de seguir la acción a través del corte que ignoramos el corte mismo. La semejanza de movimiento entre plano y plano atrae nuestra atención más que las diferencias resultantes del corte <sup>95</sup>.

El montaje clásico, narrativo, crea un tiempo que no es real. Es un tiempo que no coincide con el desarrollo natural que se quiere representar, ya que se altera con funciones dramáticas. En palabras de Sánchez-Biosca, se trata de un “tiempo discursivo”:

Un ejemplo podría ayudarnos a entenderlo mejor. Tomemos un diálogo cualquiera entre dos personajes. Es obvio que éste puede ser montado —y, por tanto, también rodado— de muchas y diversas maneras. Un plano fijo de los hablantes puede ser una solución neutra y, por así decir, sintética. El montaje analítico preferirá, en cambio y por lo general, la alternancia plano contraplano, pues con ello logra establecer un espacio y tiempo arbitrario en la secuencia con los que puede operar su discurso y, además, enfrentar a los dos personajes en los mismos términos en los que se produce el intercambio de su palabra. Las posibilidades que se deducen de esta figura son enormes desde el punto de vista de la conducción de la mirada sobre la escena, pues permite el uso de planos de reacción, el juego rítmico con las alternancias, el cálculo de las duraciones y, sobre todo, las posibilidades de acortar el contenido de una

---

<sup>93</sup> *Ibidem*, p.121.

<sup>94</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.277.

<sup>95</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.122.



escena (trabajar en el registro discursivo temporal) y de sugerir un espacio simbólico compuesto por enfrentamientos compositivos entre los dos fragmentos (juego en el espacio con luces, sombras, etc) <sup>96</sup>.

Otro ejemplo que sigue con esta lógica, en este caso de Karel Reisz, nos sitúa ante el problema de representar una caída de un personaje desde el quinto piso de un edificio. Según el autor, con este método sólo es necesario realizar una toma desde una ventana a una red, que quedará fuera del campo visual. Después, se hará una toma del mismo personaje cayendo al suelo pero desde una altura reducida. Una vez montados estos dos planos, el efecto de la caída desde un quinto piso parecerá verosímil y el espectador comprenderá la acción correctamente, cuando en realidad dicha caída no ha tenido lugar y además se ha omitido una gran parte de la acción misma.

What we have learnt is to integrate single disjointed pictures into a coherent scene, without even becoming conscious of the complicated psychological process involved. It is amazing to what extent we have, in a couple of decades, learnt to see picture perspectives, picture metaphors and picture symbols, how greatly we have developed our visual culture and sensibility. Thus the new technique of the film camera produced a new way of presentation and a new way of telling a story. The new picture language was developed, polished and differentiated to an incredible degree in the course of some twenty years <sup>97</sup>.

Los defensores de este montaje, basado en el movimiento continuo, mantienen que éste es el que más se asemeja a nuestro proceso mental a la hora de captar los estímulos que nos rodean: “Nuestro cerebro está, por así decir, ‘cortando’ constantemente a distintos puntos, que son otras tantas imágenes, y por lo tanto el cambio brusco de objeto representado es la traducción justa de la experiencia vivida” <sup>98</sup>. En cualquier caso, Reisz apunta que esta afirmación no es del todo cierta porque aun asumiendo estas premisas, en el montaje clásico los cortes incluyen cambios en la distancia ante los motivos y también distintos puntos de vista dentro de las imágenes, con lo que este tipo de cambios espaciales serían físicamente imposibles en nuestra visión. Otra vez, se trata de naturalizar este dirigismo.

---

<sup>96</sup> *Ibidem*, p.117.

<sup>97</sup> Balázs, Béla, *op. cit.*, p.35.

<sup>98</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.191.

La naturaleza de estos planos se asemeja a lo que en pintura hemos denominado como el instante pregnante. Según Karel Reisz, “el director nos da una visión ideal de la escena, situando la cámara en cada caso en la posición más favorable para ver la parte o partes de la acción con mayor significado dramático. El director pasa a ser como un observador ubicuo, que toma en cada caso el punto de vista más favorable para el espectador. El realizador selecciona las imágenes más expresivas, olvidando que nadie pueda ver una escena en la vida real de esa manera. Con esto, el director no hace más que ejercer sus elementales derechos de artista; a saber: seleccionar aspectos particulares de una situación dada, del modo que considera más adecuado con arreglo a su idea” <sup>99</sup>. Estamos ante la misma lógica que la pintura que intenta sugerir un movimiento, que como ya hemos visto, ante la imposibilidad de representar el movimiento escoge el instante más apropiado para poder sugerirlo. En el caso del cine, se trataría más bien de bloques o unidades de tiempo pregnantes, que se sucederían unos a otros dando lugar a una acción completa.

"The chase", says Hitchcock, "seems to me the final expression of the motion picture medium." This complex of interrelated movements is motion at its extreme, one might almost say, motion as such — and of course it is immensely serviceable for establishing a continuity of suspenseful physical action. Hence the fascination the chase has held since the beginning of the century <sup>100</sup>.

Para que este tipo montaje sea efectivo es necesario que la unión entre planos resulte verosímil, y para ello el cine ha ido elaborando una serie de leyes denominadas como *raccord*. Para Karel Reisz, “raccorder quiere decir unir dos planos de manera que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos, que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada” <sup>101</sup>. Según Sánchez-Biosca, estas leyes vertebradoras articulan la “gramática” del montaje, y tienen como objetivo la invisibilidad del corte, que éste no sea percibido por el espectador. Por el contrario, una falta de *raccord* puede desconcertar al espectador. Bordwell afirma que la finalidad del *raccord* consiste en contar una historia coherente y clara, ordenando la cadena de acciones de un modo que no confunda al espectador. Otra finalidad planteada por Bordwell es la de hacer que la transición entre planos sea suave, que no se perciba el

---

<sup>99</sup> *Ibidem*, p.193.

<sup>100</sup> Kracauer, Sigfried, *op.cit.*, p.42.

<sup>101</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.194.

cambio. En definitiva, el relato debe seguir su curso entre los planos buscando la claridad en la narración.

Su misión consiste en asegurar la continuidad sintáctica necesaria para que el film se construya como discurso a ojos del espectador. Siendo el *raccord* el garante de la imperceptibilidad del montaje, de su borrado, necesario para la continuidad y para la ilusión del espectador, su papel de técnico se convierte en discursivo <sup>102</sup>.

Así, entre las distintas leyes de *raccord* podemos encontrar la ley de los 180 grados, en la que se establece una línea central imaginaria y un semicírculo a partir de ella que la cámara no sobrepasará, ya que podría crear confusiones en el espectador. De este modo, el espectador sabrá donde situarse en la acción y la localización de los personajes. Reisz afirma que en *El nacimiento de una nación*, Griffith mantiene esta regla y así el espectador distingue claramente entre “las tropas que avanzan de izquierda a derecha, de las que disparan de derecha a izquierda” <sup>103</sup>, planteando dos fuerzas que van en direcciones opuestas camino al enfrentamiento. Esto se puede plantear del mismo modo en un diálogo dentro de esta lógica, donde un eje de miradas debe mantenerse para una correcta comprensión por parte del espectador.

Entre todos los tipos de *raccord* mencionados se pueden encontrar también el de la regla de concordancia lumínica entre planos, donde el operador y el montador deben mantener una cierta similitud en cuanto a la cantidad y tonalidad de la luz para preservar la continuidad, y finalmente el propio tiempo en el cual el plano debe mantenerse en pantalla. Según esta regla, de naturaleza temporal, “los planos generales deben mantenerse más tiempo que los planos medios, los planos medios más que los primeros planos. Se supone que el espectador necesita más tiempo para abarcar los planos que contienen más detalles” <sup>104</sup>. Reisz pone como ejemplo un plano en el que aparece una carta, debiendo permanecer en pantalla el tiempo suficiente para poder ser leída. Mantenerla menos tiempo del necesario provocaría una sensación de omisión de información, mientras que mantenerlo en cambio demasiado tiempo podría generar un

---

<sup>102</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.24.

<sup>103</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.198.

<sup>104</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.262.

efecto de aburrimiento. El director controla el tiempo que el espectador tiene para comprender y reflexionar sobre lo que se muestra en la imagen.



Figura 21. Jan Van Eyck  
*Ghent Altarpiece* (Detalle, abierto)  
Tempera y Óleo sobre tabla, 350cmx460cm, 1432

Todas estas reglas se desarrollaron desde los inicios del arte cinematográfico. Según afirma Bordwell, en el período de 1900 a 1917 se perfeccionaron los principios básicos de continuidad. El eje de miradas es ya frecuente a partir de 1910. El corte en movimiento y el plano contraplano eran de uso común en 1916-1917 y en los años 20 “el sistema de la continuidad se había convertido en un estilo estandarizado que los directores de los estudios de Hollywood utilizaban casi automáticamente para crear relaciones espaciales y temporales coherentes dentro de la narración” <sup>105</sup>.

La narrativa clásica de Hollywood se modificó a lo largo de los años, pero no cambió radicalmente. Y así ha continuado hasta el presente. En los años cincuenta, Hollywood respondió a la competencia de la televisión introduciendo una serie de innovaciones técnicas. Algunas de ellas (el estéreo, la pantalla panorámica) se han mantenido, de una u otra forma. [...] Pero, a pesar de estas innovaciones técnicas y modas en los tipos de forma narrativa, el estilo

---

<sup>105</sup> *Ibidem*, p.458.

básico del cine clásico de Hollywood se mantiene. El montaje continuo todavía se considera la norma. El lector puede examinar cómo el plano contraplano, el montaje paralelo y otras técnicas clásicas operan aún en prácticamente todas las películas recientes. La narración lineal inteligible sigue siendo el factor dominante en este tipo de cine <sup>106</sup>.

Estas estrategias de cohesión —que en cine se han denominado como *Raccord*, como hemos visto—, pueden ser encontradas en la imagen pictórica en numerosos ejemplos. Uno de ellos es el de los polípticos, como lo es *La Adoración del Cordero Místico* o *Políptico de Gante*, de Jan Van Eyck [Figura 21 y 22]. Salvando las distancias, la esencia de la estrategia es la misma, ya que tanto en la imagen pictórica como en la cinematográfica la función u objetivo es idéntico, enlazar distintas imágenes independientes. Mediante la luz, perspectiva, dirección —tanto desde el punto de vista de la pose de las figuras representadas como desde la de sus miradas— y tamaño similares



Figura 22. Jan Van Eyck  
*Ghent Altarpiece* (Cerrado)  
Tempera y Óleo sobre tabla, 350cmx460cm, 1432

<sup>106</sup> *Ibidem*, p.474.

—entre otros factores antes mencionados—, el espectador puede comprender que hay una relación y una cierta unidad entre estas imágenes.

Hasta aproximadamente 1870 o 1880, la gente comprendía en uno u otro sentido los cuadros que contemplaba, incluso aunque no fuera experta en la materia. Los cuadros, como las pinturas de las iglesias, se hacían para ser comprendidos. Las imágenes posibilitaban que los campesinos que no sabían leer entendiesen las historias cristianas: ésa era su función. Los pintores no pintaban escenas que los campesinos no pudiesen asimilar <sup>107</sup>.

---

<sup>107</sup> Hockney, David, *Así lo veo yo*, Madrid, Siruela, 1994, p.124.

## 1.4 El montaje soviético

A pesar de la gran magnitud e influencia que el cine clásico ha tenido durante el siglo pasado y sigue teniendo en la actualidad, no toda la producción cinematográfica sigue las mismas lógicas que hemos descrito hasta ahora. Existen otro tipo de estrategias y finalidades ajenas a la continuidad narrativa en este medio y David Bordwell, en su libro *El arte cinematográfico*, analiza algunas de ellas y sus características:

Las películas que poseen una forma asociativa o abstracta han concedido frecuentemente a las dimensiones gráficas y rítmicas del montaje una mayor importancia de la que les concede el sistema continuo. Es decir, en vez de unir el plano 1 con el plano 2, sobre todo a partir de las funciones espaciales y temporales que el propio plano desempeña para presentar una historia, se pueden ensamblar a partir de cualidades puramente rítmicas o gráficas, independientemente del tiempo y el espacio que representen <sup>108</sup>.

David Bordwell distingue cuatro tipos generales de formas no narrativas en el montaje cinematográfico: categóricas, retóricas, abstractas y asociativas. No es el objetivo de este estudio analizarlas todas —el análisis de cada una de ellas ya está en libro de Bordwell—, así que nos centraremos en la más interesante para nuestro argumento, la asociativa. Sobre este tipo de estrategia el autor afirma que “los sistemas formales asociativos sugieren cualidades expresivas y conceptos mediante agrupaciones de imágenes, [...] el hecho de que las imágenes y los sonidos estén yuxtapuestos nos incita a ver alguna conexión: una asociación que los vincula” <sup>109</sup>.

Sabemos que la repetición de motivos es un principio básico de cualquier tipo de forma fílmica, pero es particularmente importante en el tipo asociativo. Al faltarle la clara organización de los tipos categórico, retórico y abstracto, la forma asociativa depende de que advirtamos los elementos recurrentes. Como la forma abstracta, la forma asociativa requiere que el público recuerde los motivos y unifique la película en torno a ellos <sup>110</sup>.

---

<sup>108</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.277.

<sup>109</sup> *Ibidem*, p.127.

<sup>110</sup> *Ibidem*, p.129.



Estas películas, a través de la sucesión de imágenes, no tienen como objetivo el contar una historia como sí lo hace el cine narrativo. Como ejemplo de este tipo de películas Bordwell cita *Koyaanisqatsi* (1982), de Godfrey Reggio, de la cual argumenta que posee un mensaje, pero que no lo expone mediante una argumentación explícita a través de diálogos que nos lleven a una conclusión. Sin embargo, el autor afirma que tras ver esta película, “la mayoría de los espectadores probablemente estarán de acuerdo en que al final la película critica la vida moderna por su destrucción de la naturaleza, su inhumana mecanización y su ritmo rápido e irreflexivo. El filme también parece proponer que hagamos caso de la sabiduría antigua y adoptemos formas de vida relacionadas con civilizaciones menos «avanzadas». Éste podría ser uno de los significados implícitos de la película, aunque no existe la voz de un narrador que lo anuncie” <sup>111</sup>. Este mensaje se ha logrado mediante la yuxtaposición de una serie de imágenes independientes que una vez unidas, crean un nuevo significado que es percibido por el espectador. Bordwell también afirma que estos significados pueden ser más obvios en algunos casos, aunque también pueden establecer relaciones más complejas u opacas.

Este tipo de montaje asociativo que se ocupa de yuxtaponer imágenes para obtener de ello un significado nuevo fue el gran interés de los cineastas soviéticos de principios del siglo XX. Uno de los experimentos más interesantes en relación a estas ideas cinematográficas fue el “efecto Kuleshov”, realizado por el propio Lev Kuleshov que, en palabras de Sánchez-Biosca, fue el padre y maestro de buena parte de los cineastas soviéticos de los años veinte.

Este experimento consiste en una serie de pruebas con el objetivo de demostrar el potencial del montaje en la asociación de imágenes y en última instancia, la tesis de que el montaje es la herramienta más importante en la realización de una producción cinematográfica. En este experimento, se empleaba la imagen del rostro del actor Ivan Mozzhukhin con una misma expresión, alternando dicha imagen con planos de distintos objetos, a los cuales —mediante el montaje— el actor estaba dirigiendo su mirada. Estos cambios de objetos daban un nuevo sentido a la expresión del actor y, al contrario, distintas expresiones del actor eran neutralizadas al ser yuxtapuestas con un mismo objeto.

---

<sup>111</sup> *Ibidem*, p.130.

La imagen de agua y la de un ojo equivale a llorar; la imagen de un oído junto a una puerta = escuchar; un perro + una boca = ladrar; una boca + un niño = gritar; una boca + pájaro = cantar; un cuchillo + un corazón = dolor, etcétera, etc. Y todo esto es... ¡montaje! Sí, esto es lo que hacemos en el cine al unir planos que son representaciones, de significado único, de contenido neutro... en series de contextura intelectual <sup>112</sup>.

En relación a esto, Karel Reisz —citando a otro cineasta soviético, Vsévolod Pudovkin—, afirma que “los experimentos de Kuleshov pusieron al descubierto que el proceso de montaje es algo más que un recurso para narrar una historia en continuidad; Pudovkin vio que, mediante adecuada yuxtaposición, algunos planos podían adquirir un sentido que hasta entonces no habían tenido. Si, decía Pudovkin, unimos un plano de un actor sonriendo con otro de un revólver amenazando y seguimos con un tercero del mismo actor aterrorizado, el personaje dará una impresión de cobardía. Invirtiendo el orden de los planos, el público pensará que la actitud del personaje es heroica. Y así, montando en distinto orden los mismos planos, se obtiene un efecto emocional diferente” <sup>113</sup>. Vicente Sánchez-Biosca, por otra parte, lo explica de este modo:

El rostro de Mozhukhin no es un signo hasta que el montaje, al intervenir, lo secuestra de cualquier tentación analógica, lo dispone en una cadena y, además, demuestra que el rostro, en cuanto signo, actúa de modo diferente al rostro en cuanto imitación. Este hecho, por otra parte elemental, lo es gracias a las implicaciones del “efecto Kuleshov” y logra informar todos los componentes de la obra cinematográfica, desde la elaboración interpretativa del actor hasta la composición del decorado. En cuanto significantes construidos en un discurso, es cometido del montaje garantizarlos y construirlos, y no sólo respetarlos. El material del cine —nos dice Kuleshov— es la realidad, pero ésta está sometida a una estilización, es decir, a su conversión en signo. Y el instrumento de dicha estilización es el principio de montaje, el cual, en la misma operación, discursiviza. Por esto utiliza —como hará Pudovkin en su *Film Technique*— el símil del plano identificado con el signo y con la letra del lenguaje verbal y nada sería más ridículo que suponer el deseo gramatical en alguien tan alejado de la lingüística como Kuleshov. El montaje es, en cuanto experimento, un instrumento de conversión en signo; en cuanto sucesión, es también el factor de construcción del discurso: “El montaje de los planos

---

<sup>112</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.39.

<sup>113</sup> *Ibidem*, p.30.

consiste en la construcción de frases completas. El contenido deriva de los planos. Todavía mejor es si el guionista brinda el contenido determinando el carácter del material rociado. El director expresa la concepción del guionista por medio del montaje de los planos-signo <sup>114</sup>.

También en el libro de David Bordwell *El arte cinematográfico* se recogen los planteamientos de los cineastas soviéticos de principios del siglo XX, que afirmaban que “una película no existía en sus planos individuales, sino únicamente en su combinación, mediante el montaje, en un todo” <sup>115</sup>. También afirma Bordwell que este tratamiento global de la forma diferencia este cine del realizado en los demás países. A pesar de que estas películas pueden contener una narración, sus causas no son motivadas por la psicología de personajes individuales sino en las fuerzas sociales, en las masas. Además, se rehuía el concepto de protagonista principal en sus argumentos, sustituyéndolo por varios e incluso pudiendo tratarse en algunos casos de un héroe colectivo. En relación a éste último, Bordwell pone como ejemplo *La línea general. Lo viejo y lo nuevo* (1929), de Sergei Eisenstein.

En un célebre texto de 1922 titulado *Americanitis* nos ofrece Kuleshov una paradójica idea de quién y cómo utilizaba el principio del montaje: son por excelencia —nos dice— los cineastas americanos y precisamente porque su vida —la vida americana— está dominada por este ritmo feroz de la industria que lo hace inevitable. Así, el cine americano es expresión de un país en el cual la vida urbana, el ritmo y la heterogeneidad son cotidianos. No es raro que el público soviético, harto del ritmo lento y pesado de su cinematografía nacional, gozara con entusiasmo del trepidante ritmo de las historias de detectives, de los *thrillers*, los *chase films* y los cortometrajes cómicos del género *slapstick*. Y prosigue Kuleshov sentenciando: “El cine auténtico es el montaje del estilo americano y la esencia del cine, su método para lograr las más fuertes impresiones es el montaje” <sup>116</sup>.

Como podemos ver, Kuleshov encontró en el cine americano “la expresión más radical y genuina del montaje” <sup>117</sup>, y esta ideología no solo se encuentra en Kuleshov sino también

---

<sup>114</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.88.

<sup>115</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.468.

<sup>116</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.85.

<sup>117</sup> *Ibidem*, p.85.

en cineastas constructivistas soviéticos como Vsévolod Pudovkin, Sergei Eisenstein, Fridrikh Ermler, Leonid Trauberg o Grigori Kózintsev.

En el fondo de esta tesis americanista de la que hablamos puede encontrarse un momento álgido, un nombre decisivo y un anclaje en la historia: *Intolerance*, la película que Griffith realizó en 1916 y que llegó al público soviético en el año 1919. ¿Cómo puede entenderse que aquello que ha pasado como la summa del montaje clásico, su índice de madurez, sea igualmente el libro de texto en que se forman tantos y tantos cineastas de tendencia constructivista? Las leyendas circularon pronto en torno a la recepción de *Intolerance* entre los soviéticos. Se afirma que Lenin ofreció a Griffith la dirección cinematográfica de la URSS, se dice igualmente que el film fue estudiado en el Instituto cinematográfico de Moscú, que se manipuló su montaje de modo experimental a fin de invertir su mensaje ideológico. De hecho, el film había llegado a Rusia antes de la Revolución, aunque, al parecer, nadie se atrevió a distribuirlo y, en todo caso, no ofrece duda alguna la autenticidad de las entusiásticas declaraciones de Kuleshov, Pudovkin y Eisenstein acerca del valor de revelación que para ellos —y para el resto de sus compañeros— tuvo la película de Griffith. Estos cineastas que detestaban el cine ruso, que no apreciaban especialmente el cine alemán, tan elaborado desde el punto de vista plástico, que dieron el salto a la cinematografía desde la ciencia, el teatro o la vanguardia, pero nunca se formaron lentamente en el interior del medio, fueron sagaces a la hora de descubrir los valores del cine norteamericano, en contraposición con el empirismo de aquellos cineastas hollywoodenses que se habían mostrado incapaces de teorizar lo más mínimo acerca de lo que, al parecer, con tan logrado matiz hacían. Sin entrar en detalles históricos sobre los que ha arrojado considerable luz Vance Kepley Jr, sería exagerado o, incluso más, erróneo pensar que este film está en el origen de la noción soviética del montaje, ya en funcionamiento tiempo atrás (el famoso efecto Kuleshov parece datar de 1917-1918). Pero, sin menoscabo de ello, *Intolerance* debió ser un acicate de gran importancia en la medida en que daba forma narrativa plena a las elucubraciones y experimentalismos soviéticos <sup>118</sup>.

Sánchez-Biosca hace evidente esta conexión entre el cine clásico y el cine soviético. Sin embargo, este aprendizaje no se basa en la imitación explícita del cine norteamericano, sino en utilizar a modo de principio estructural sus métodos y después dirigirlos hacia otros fines. Como el propio autor indica, sólo con este gesto de distanciamiento teórico,

---

<sup>118</sup> *Ibidem*, p.86.

los cineastas soviéticos pudieron aprender de *Intolerance* sin jamás producir nada que se le pareciera.

Pudovkin, por ejemplo, creía que los planos eran como ladrillos: había que pegarlos para construir una secuencia. Eisenstein no estaba de acuerdo y decía que el máximo efecto se obtenía si los planos no encajaban perfectamente, si creaban una sacudida en el espectador. También era partidario de yuxtaponer los planos para crear un concepto. Vertov disenta de ambos teóricos, apoyando un enfoque «cine-ojo» para registrar y conformar la realidad documental <sup>119</sup>.

Según afirma Karel Reisz, el director de cine ruso Sergei Eisenstein, “en un ensayo titulado *Dickens, Griffith y el cine de hoy*, describe cómo redujo Griffith los recursos y convenciones literarios de un novelista —Dickens en este caso— a sus equivalentes cinematográficos. Eisenstein señala que fórmulas como las acciones paralelas, los planos cortos, las retroacciones, y hasta los encadenados, tienen un equivalente literario, y cuanto hizo Griffith fue encontrarlo” <sup>120</sup>. Siguiendo con los argumentos de Reisz, este autor afirma que las finalidades del cine soviético por una parte son la “la necesidad de expresar ideas por medio del cine para intensificar el conocimiento de una doctrina política” <sup>121</sup>, y por otra parte “desarrollar una teoría del cine, que Griffith, hombre esencialmente intuitivo y de acción, ni siquiera había esbozado. La obra teórica escrita de los directores rusos se divide en dos escuelas. Tenemos, por una parte, las concepciones de Pudovkin y Kuleshov, publicadas principalmente en el libro del primero *Técnica cinematográfica*; por otra parte, los escritos de Eisenstein, más divagatorios, menos sistemáticos que los de su colega. La teoría de Pudovkin viene a ser como una generalización, razonada y de largo alcance, de la obra de Griffith. Mientras Griffith se contentaba con resolver problemas conforme se le iban presentando, Pudovkin formula una teoría del montaje que puede muy bien considerarse como sistematización de unos principios generales” <sup>122</sup>. Pudovkin denominó este tipo de montaje como constructivista, cuyo objeto era su aplicación en la narración cinematográfica.

---

<sup>119</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.468.

<sup>120</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.26.

<sup>121</sup> *Ibidem*, p.28.

<sup>122</sup> *Ibidem*.

Las producciones cinematográficas de Eisenstein, por contra, tenían una finalidad distinta. En palabras de Reisz, “para Eisenstein —y nos estamos refiriendo sólo a sus obras mudas— el argumento no tiene más que una finalidad estructural: es como un andamiaje que sirve para construir un sistema de ideas; sobre todo, le interesan las conclusiones y abstracciones que de los hechos a relatar puedan obtenerse” <sup>123</sup>. La finalidad de Eisenstein era producir una idea o emoción y para ello —a diferencia del montaje narrativo—, no se busca ocultar las transiciones entre planos sino todo lo contrario, llegando a utilizar el concepto de colisión o choque entre planos.

Y este montaje produce una colisión, un conflicto entre sus células. Así pues, el montaje es conflicto. Y Eisenstein persigue resucitar el aspecto técnico del concepto aplicando una metáfora maquinística para designar cómo actúa dicho conflicto: "Si el montaje puede ser comparado con algo, entonces unas piezas de montaje, de planos, deberían ser comparados con las series de explosiones de una máquina de combustión interna, que hace avanzar a un tractor o automóvil; de modo semejante, la dinámica del montaje sirve como impulso para hacer avanzar el film en su conjunto <sup>124</sup>".

---

<sup>123</sup> *Ibidem*, p.36.

<sup>124</sup> Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.100.

## 1.5 Movimientos cinematográficos en Europa occidental

El análisis de la época de principios del siglo XX y las distintas relaciones entre la imagen pictórica y cinematográfica que se pueden encontrar en ella nos ha llevado a un libro titulado *Arte en fotogramas*, de Carlos Tejeda, un texto que parte de una tesis realizada por el mismo autor y que fue presentada en la Universidad Complutense de Madrid en el año 2000. El aspecto que más nos ha interesado de este trabajo es el análisis de estas relaciones entre las artes desde la aparición de la técnica cinematográfica a principios del siglo XX, y el impacto que esto causó en las personas que en aquellos momentos se dedicaban a la producción de imágenes, es decir pintores y fotógrafos. Parece razonable pensar en el impacto que una novedad de tal calibre produjo en los artistas de la época, que a partir de estos momentos disponían del movimiento como una herramienta adicional para la producción visual, como el propio Tejeda argumenta, por otra parte:

Es lógico suponer que los artistas de los años veinte, resueltos a despojar al cine de todo elemento teatral y literario que amenazara con ahogar su sustancia, sintieran la necesidad de comenzar a construir a partir de las propiedades intrínsecas de su medio de expresión. Lo que proponían era decir cualquier cosa que quisieran decir en un lenguaje característico del cine. Esto explica su intensa preocupación por las técnicas y artificios cinemáticos, como los primeros planos, los “barridos”, los ángulos inusuales de la cámara, el corte rápido, el ralentí, las distorsiones, la fotografía difusa, los filtros <sup>125</sup>.

De las aportaciones de Carlos Tejeda destacamos lo que el autor denomina como la proclamación del cine como un nuevo arte, que según dice fue hecha por Ricciotto Canudo en su *Manifiesto de las Siete Artes* en 1914. En este manifiesto, en el que por primera vez se utiliza el término Séptimo Arte para denominar al cine, el autor italiano propone el cine como un arte que sintetiza todas las demás, las concilia en un mismo núcleo: “El cine son cuadros en movimiento, composiciones de luz y de formas, poesía, narración y música” <sup>126</sup>.

El estudio de Tejeda se centra en los artistas plásticos que tratan de trasladar sus imágenes fijas, estáticas, del campo de la pintura y la fotografía al lenguaje

---

<sup>125</sup> Tejeda, Carlos, *Arte en fotogramas*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2008, p.77.

<sup>126</sup> *Ibidem*, p.74.



cinematográfico. Y aunque este camino en aquellos momentos también se produjo de manera inversa, utilizando estrategias cinematográficas en el ámbito de la imagen fija, nosotros nos centraremos en este capítulo en la primera “migración” mencionada, lo que podría denominarse como el intento por parte de los artistas de realizar pintura en movimiento.

En relación a estas ideas, Sigfried Kracauer en su libro *Theory of film, The redemption of Physical reality* (1960), afirma que históricamente, el cine experimental —originado por los movimientos de vanguardia europeos de los años 20— está directamente relacionado con el arte contemporáneo del momento. Según este autor, más de la mitad de los cineastas de vanguardia eran también escritores y pintores. Estos artistas de vanguardia se alejaron del cine comercial con la convicción de que la narración no debía ser el elemento principal de los largometrajes, argumentando que esto había sido una imposición externa.

In 1921, Viking Eggeling and Hans Richter, two painter-friends working in Germany, redeemed the geometrical compositions they had evolved on scrolls from their stationary existence. The former composed his *Diagonal Symphony* of spirals and comb-like shapes, while Richter in his *Rhythm 21* coaxed black, gray, and white squares into charming rhythmical exercises. It was painting in motion, "drawings brought to life." But Richter-Eggeling's abstractions initiated only one of the trends which make up the avant-garde. With headquarters in París, this very complex movement was also strongly influenced by surrealism in literature and painting; and of course, it let itself be stimulated by various fresh approaches within the national cinemas at large, such as the German expressionist film, American film comedy, the Swedish film with its dreams and superimpositions, and the ingenious "montage" methods of the Russians"<sup>127</sup>.

Según Kracauer, las intenciones del cineasta de vanguardia podrían ser descritas así: “(1) He wished to organize whatever material he chose to work on according to rhythms which were a product of his inner impulses, rather than an imitation of patterns found in nature. (2) He wished to invent shapes rather than record or discover them. (3) He wished to convey, through his images, contents which were an outward projection of his visions, rather than an implication of those images themselves” <sup>128</sup>. En opinión de Kracauer, este cineasta de vanguardia utiliza el cine como un medio para dar movimiento a sus imágenes

---

<sup>127</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.177.

<sup>128</sup> *Ibidem*, p.181.

y, en consecuencia, éstas no están pensadas como películas en sí, sino como una extensión del arte contemporáneo ahora en movimiento: “[i]t is not by accident that such compositions give the impression of photographed paintings, with the time dimension added — especially in case they prefer abstractions to camera explorations. *Ballet Mecanique* with its tinge of cubism seems to come straight out of Léger's canvases. Like the prints of the experimental photographers, films emphasizing rhythm had better be classified as a new branch of the established arts” <sup>129</sup>.

Carlos Tejeda nos recuerda, por otra parte, que en la época de las vanguardias, la tendencia era la de combatir la herencia del pasado, la tradición, en lo que se refiere a la imagen como concepto. En este sentido, surgieron diversas corrientes que en una vorágine experimental discutían entre ellas por el hecho de ser las realmente auténticas y originales, buscando desde distintos caminos la propia pureza de la idea del término Vanguardia. Según Tejeda, este objetivo terminó por convertirse en una motivación vital para el artista, “aun cuando las alternativas que pudiese ofrecer fueran, en muchas ocasiones, provisionales o nulas” <sup>130</sup>. El autor afirma que esta postura era de alguna manera una pose, ya que los propios artistas no podían evitar servirse de la tradición, y como ejemplo de esta escalada en la radicalidad el autor propone el de los impresionistas, cuya primera exposición resultó un gran escándalo a finales del siglo XIX y que a principios del siglo XX ya podrían ser considerados como la retaguardia más que vanguardia.

The fact that Eggeling, Richter, and Ruttmann called their first abstract productions *Diagonal Symphony*, *Rhythm 21*, and *Opus I* respectively intimates that they aspired to a sort of visual music. It was an aspiration common to many French avant-garde artists. [...] The visual "symphonies" of the period had two organizational characteristics. First, at least some of the artists producing these films found it convenient to follow the lead of a musical piece in evolving their pictorial sequences. [...] The second characteristic has to do with the material rhythmicized. Germaine Dulac pointed to it when she defined cinema as "the art of the movement and the visual rhythms of life and the imagination"<sup>131</sup>.

---

<sup>129</sup> *Ibidem*, p.186-187.

<sup>130</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.81.

<sup>131</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.183-184.

Carlos Tejeda afirma que el cine surge en un momento en el que las artes abandonan sus referencias tradicionales, sus herencias del pasado. Menciona también las palabras de Antonin Artaud, que en aquel momento afirmó que “el cine llega precisamente en un momento de giro del pensamiento humano, en el momento preciso en que el lenguaje usado pierde su poder de símbolo, en el que el espíritu está cansado del juego de las representaciones” <sup>132</sup>. Las tecnologías aplicadas a la imagen producen un cambio en los planteamientos de los creadores de estas imágenes, y Tejeda, en relación a esto cita también las palabras de Hans Richter, que afirma que “[l]os problemas del arte moderno llevan directamente al cine. La organización y la orquestación de las formas, el color, la dinámica de movimiento, la simultaneidad, eran problemas con los que se enfrentaron Cézanne, los cubistas, los futuristas. Eggeling y yo salimos directamente de los problemas estructurales del arte abstracto hacia el medio cinematográfico. La conexión con el teatro y con la literatura quedó completamente cortada. El cubismo, el expresionismo, el dadaísmo, el arte abstracto, el surrealismo, encontraron en el cine no sólo su expresión sino un nuevo logro en un nuevo nivel” <sup>133</sup>.

El impacto de la aparición de la técnica cinematográfica supuso el gran paso, ansiado por la pintura narrativa desde sus orígenes, del efecto de la imagen en movimiento. Tejeda pone como ejemplo de ello las palabras de Walter Ruttmann, considerado junto a Hans Richter, uno de los principales exponentes del cine abstracto experimental:

No es cuestión de un estilo nuevo o algo similar; más bien se trata de producir un abanico de posibilidades de expresión para todas las artes conocidas, una nueva posibilidad de forma artística: “Pintar con el tiempo”. Un arte para el ojo, que se distingue de la pintura en la medida en que está basado en el tiempo (como la música), y en que el énfasis de la calidad artística no reside (como en la pintura) en una reducción de un proceso (real o formal) a un único momento, sino precisamente en el desarrollo temporal de lo formal <sup>134</sup>.

Carlos Tejeda ofrece en su escrito ejemplos de artistas de principios del siglo XX que desde el campo principalmente de la pintura, intentaron emprender este viaje desde la imagen fija a la imagen en movimiento. Es el caso de Wassily Kandinsky, que colaboró en

---

<sup>132</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.81.

<sup>133</sup> Hans Richter en: *Ibidem*, p.82.

<sup>134</sup> Walter Ruttmann en: *Ibidem*, p.82.

dos proyectos cinematográficos junto al compositor Arnold Schoenberg, y en los que el pintor trataba de inspirarse en las pautas musicales para la realización de imágenes abstractas con ritmo. El autor, sin embargo, afirma que ambas colaboraciones no llegaron a materializarse finalmente. Pablo Picasso también llegó a plantearse la realización de una pintura móvil. En cualquier caso, Tejeda afirma que esta idea de unificar cine y pintura enlaza principalmente con el futurismo.

A nuestro entender el futurismo enlaza con el deseo de velocidad que impregna el primer cuarto del siglo XX y al igual que la fotografía de Muybridge y Marey, plasma la descomposición del movimiento, ofreciéndose como en momentos, en *stacatto*. En cambio el cubismo, heredando la capacidad de síntesis espacio-temporal de la pintura, parece facilitarnos la posibilidad de un enlazado dinamismo, generando la reproducción del movimiento. [...] La imagen perceptiva que propone lleva implícita un movimiento, si se quiere intelectual, toda vez que la cámara sustituye al ojo en sus múltiples movimientos, desdoblándose la visión <sup>135</sup>.

La idea de cine desarrollada por estos artistas, que venían de la imagen fija, parte del trabajo de autor —a diferencia del cine clásico, en el que participa un equipo—, como lo era en las artes de las que provenían. Por una parte, se impone el rechazo al estilo narrativo y comercial que proponía el cine de Hollywood, y por otra, “el hallazgo de un estilo visual moderno, propio y personal dentro de la expresión cinematográfica” <sup>136</sup>. Carlos Tejeda plantea las ideas de Jean Mitry al respecto, que teoriza sobre la imagen cinematográfica de Vanguardia:

Olvida el guión —es decir, la historia, la anécdota—, hacer del cine música visual, expresarse por medio de un ritmo significativo por sí mismo, tal fue, en efecto, la finalidad perseguida por toda una generación de artistas y de investigadores en el curso de los años 1920-25 <sup>137</sup>.

Carlos Tejeda diferencia entre dos tipos, dos líneas estéticas, en este tipo de imagen en movimiento no narrativo. En primer lugar las películas abstractas, normalmente hechas por pintores, lo que podría ser denominado como pinturas en movimiento. Es el caso de

---

<sup>135</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.55.

<sup>136</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.84.

<sup>137</sup> *Ibidem*.

*Diagonale symphonie* (1924) de Viking Eggeling, los *Rythmus 21, 23 y 25* (1921-1925) de Hans Richter o los *Opus I-IV* (1919-1923) de Walter Ruttmann, un tipo de imagen que se asemeja a la obra pictórica de Piet Mondrian, Wassily Kandinsky o Paul Klee. Por otra parte, lo que el autor llama collages de imágenes no narrativas, con el *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger, *Inflation* (1927-1928), *Vormittagsspuk* (1927-1928) o *Rennsymphonie* (1928-1929) del Hans Richter, *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp y *Le retour à la raison* (1923) o *Emak bakia* (1926) de Man Ray.

En el repaso histórico que propone David Bordwell en su libro *El arte cinematográfico*, aparecen también los movimientos que se fueron sucediendo en Europa a principios del siglo pasado, y que como hemos dicho en su mayor parte tienen en paralelo su movimiento pictórico o literario, además de tener claras vinculaciones con ellos. Comenzando con el cine expresionista alemán, utilizamos una cita que Bordwell proporciona en relación a este movimiento, en concreto hecha por el diseñador de la escenografía en *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Hermann Warm: “La imagen cinematográfica debe convertirse en arte gráfico” <sup>138</sup>.

*Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), dirigida por Robert Wiene, es la primera película del movimiento y quizás junto con *Nosferatu* (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau, la más conocida de dicho movimiento, desarrollado a lo largo de los años 20 del siglo XX en Alemania. Utilizando esta película de Wiene como ejemplo para describir el movimiento, Bordwell afirma que “*Das Cabinet des Dr. Caligari*, con su estilización extrema, fue de hecho como una pintura o una xilografía expresionista en movimiento. En contraste con el expresionismo francés, que basa su estilo principalmente en la fotografía y en el montaje, el expresionismo alemán depende mucho de la puesta en escena. Las formas están distorsionadas y exageradas, de forma poco realista, con fines expresivos” <sup>139</sup>. En este tipo de cine, “los actores llevan a menudo mucho maquillaje y se mueven de forma espasmódica o lenta y sinuosa. Y lo que es más importante, todos estos elementos de la puesta en escena interactúan gráficamente para crear una composición global. Los personajes no existen simplemente dentro de un decorado, sino que más bien forman elementos visuales en el interior del decorado” <sup>140</sup>.

---

<sup>138</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.461.

<sup>139</sup> *Ibidem*.

<sup>140</sup> *Ibidem*.

Otro movimiento que se desarrolló a principios de siglo, en este caso en Francia, fue el cine impresionista. Este movimiento se desarrolló entre los años 1918 y 1928, y es un conjunto de producciones cinematográficas que supusieron una alternativa al cine dominante americano. En palabras de Bordwell, este cine da una primacía a la emoción en su estética, y por lo tanto no es sorprendente que la narración psicológica dominara su práctica cinematográfica. Este tipo de cine comparte con el de Hollywood su interés por las causas psicológicas en los personajes de sus argumentos, pero el impresionismo francés intentó llevar este concepto un paso más allá, tratando de representar la conciencia de los personajes que aparecían en sus películas.

Hasta cierto punto sin precedentes en el cine internacional, el cine impresionista manipuló el tiempo y la subjetividad del argumento. Los flashbacks son habituales para describir recuerdos; a veces el grueso de una película será un flashback o una serie de ellos. Aún más llamativa es la insistencia en registrar los sueños, las fantasías y los estados mentales de los personajes. El énfasis puesto por el impresionismo en las emociones personales proporciona a estas narraciones cinematográficas un interés intensamente psicológico. El movimiento «impresionista» recibió este nombre, también, por su empleo del estilo cinematográfico. Los cineastas experimentaban con formas de transmitir los estados mentales mediante nuevos usos de la fotografía y el montaje. En las películas impresionistas, los iris, las plantillas y las sobreimpresiones funcionan como signos de los pensamientos y sentimientos de los personajes <sup>141</sup>.

El montaje en este tipo de cine era a menudo subjetivo, “mostrando un plano de un personaje que mira algo y luego un plano de lo que ve desde un ángulo y distancia que reproducen con exactitud su punto de vista. Cuando un personaje se emborracha o se marea en una película impresionista, el cineasta transmite esa experiencia mediante planos desenfocados, o con filtros o vertiginosos movimientos de cámara” <sup>142</sup>. Además, el montaje en este cine tenía un cierto ritmo buscado para poder expresar los sentimientos de los personajes. Como ejemplo de ello, una escena que contenga violencia en el cine impresionista se desarrolla con un ritmo rápido, acelerando su ritmo progresivamente hasta llegar a límites en los que planos constan de pocos fotogramas en su duración.

---

<sup>141</sup> *Ibidem*, p.463.

<sup>142</sup> *Ibidem*, p.464.

Mientras los cineastas del impresionismo francés trabajaban dentro de la industria cinematográfica, los cineastas surrealistas se basaban en el patrocinio privado y proyectaban sus obras en pequeñas reuniones de artistas. Este aislamiento apenas resulta sorprendente, ya que el cine surrealista era un movimiento más radical que producía películas que desconcertaban y escandalizaban a la mayoría del público <sup>143</sup>.

El cine surrealista estaba interesado en el inconsciente, y según las palabras del portavoz del movimiento André Breton —citadas en *El arte cinematográfico* de Bordwell—, “el surrealismo se basaba en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación, hasta ese momento olvidadas, en la omnipotencia de los sueños, en el libre flujo del pensamiento” <sup>144</sup>. El cine surrealista era abiertamente antinarrativo y rechazaba el control ejercido por la razón y las preocupaciones estéticas o morales en sus creaciones. Uno de los mejores ejemplos de ello es *Un Chien Andalou* (1929), de Luis Buñuel, una película en la que también colaboró Salvador Dalí y cuyas características sirven para describir al propio movimiento: rechazo a la lógica narrativa y por tanto a la causalidad, montaje asociativo de imágenes inconexas que remiten constantemente a sensaciones de delirio o ensueño. Carlos Tejeda afirma sobre esta película en concreto que es básicamente un poema visual, donde el argumento es casi un pretexto para desarrollar todo un frenesí de imágenes, cuyo planteamiento era el de “dar rienda suelta a sus sueños, exaltaciones y visiones durante una semana en Figueras. En el curso del mismo habían pactado una máxima muy sencilla: no aceptar ni idea ni imagen alguna que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. Abrir todas las puertas a lo irracional. No admitir más que las imágenes que nos impresionaran, sin tratar de averiguar por qué” <sup>145</sup>.

En relación al surrealismo, Kracauer afirma que “[i]n the second half of the 'twenties the emphasis increasingly shifted from rhythm to content. [...] the surrealists of the late 'twenties were quite aware that they dealt in content rather than form; that much can be inferred from the insistence with which they repudiated one-sided emphasis on rhythm and

---

<sup>143</sup> *Ibidem*, p.465.

<sup>144</sup> *Ibidem*.

<sup>145</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.163.



the concomitant use of nonobjective material” <sup>146</sup>. En opinión de Kracauer, los cineastas experimentales de las vanguardias, ya sea favoreciendo las abstracciones rítmicas o las proyecciones surrealistas de naturaleza psicológica, se acercan a los planteamientos de la pintura o literatura moderna en lugar de a la naturaleza del propio cine. Y de este modo, intentando liberarse de la tiranía de la narración, se someten al arte tradicional, es decir a la lógica de las artes de las que provenían.

And there the matter might rest were it not for the fact that surrealistic films have a trait in common which distinguishes them from the rest of the films of fantasy. Unlike the bulk of the latter, they are based on the belief that inner reality is infinitely superior to outer reality. In consequence, their foremost objective is to render visible, without the aid of a story or any other rational device, the stream of inner life and all that it carries along in terms of instincts, dreams, visions, etc. It is not as if the surrealists denied that the "outer skin of things, the epidermis of reality... are the raw material of the cinema," but they unanimously hold that this shadowy and ephemeral material gains significance only if it is made to convey man's inward drives and concerns down to their unconscious roots. Dali rejoices —he would— in the possibility for the artist "to systematize confusion and thus to help to discredit completely the world of reality." And of course, those film fans of the 'twenties who took their cue from psychoanalysis were confident that the cinema was predestined to "express the most profound mechanisms of our soul" and "penetrate the caverns of the unconscious where the images perceived, with all their associations of ideas, classify themselves” <sup>147</sup>.

En esta misma dirección se encuentra el cine dadaísta, iniciado en Suiza en los años 20 del siglo XX, y más radical que el surrealismo. Entre las películas más destacadas de este movimiento se encuentran *Entr'acte* (1924), de René Clair, *Anemic Cinema* (1926), de Marcel Duchamp y *Vormittagsspuk* (1928), de Hans Richter. Como ya se ha dicho, el cine dadaísta continúa la lógica surrealista pero llevada a un extremo aún mayor. En palabras de Bordwell, “si las películas surrealistas tenían una cualidad onírica y mística, las películas dadaístas mostraban los objetos y el lenguaje en una anárquica rebelión contra la sociedad convencional. En *Entr'acte*, un camello impulsa un coche fúnebre en una persecución por las calles de París; las imágenes de *Anemic Cinema* no contienen otra

---

<sup>146</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.187-188.

<sup>147</sup> *Ibidem*, p.189.

cosa que espirales giratorias, con frases sin sentido y juegos de palabras; en *Vormittagsspuk*, los bombines vuelan de las cabezas de sus respetables propietarios y hacen cabriolas en el aire” <sup>148</sup>.

A finales de los años veinte, cineastas de varios países utilizaban con toda libertad los rasgos estilísticos de la puesta en escena alemana, la fotografía y el montaje francés y el montaje soviético. *La pasión de Juana de Arco*, de Dreyer, realizada en Francia en 1928, lo ejemplifica perfectamente. El diseñador de decorados de la película era Hermann Warm, que había colaborado en el diseño de *El gabinete del doctor Caligari* y otras películas alemanas. Dreyer utilizaba elaborados movimientos de cámara al estilo francés y montaba las escenas a partir de primeros planos, muy a la manera del montaje soviético. Otros trabajos que combinan dos o más de estas tendencias estilísticas son la película alemana *Überfall* (1928) y la francesa *El hundimiento de la casa Usher* (1928) <sup>149</sup>.

---

<sup>148</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.465.

<sup>149</sup> *Ibidem*, p.470

## 2. La imagen tiempo I

La imagen tiempo tiene unas características muy específicas que son de gran interés para esta investigación, y su análisis, hecho en parte ya anteriormente, va a ser la finalidad principal de este capítulo. Para ello, aportamos razonamientos de distintos autores que ayudan a comprender sus características, entre ellos el propio Deleuze pero también otros, ya sea por alusión directa o indirecta a estos conceptos. Además, utilizamos estas nociones pensadas en un principio desde el medio del cine para tratar de encontrar los rasgos característicos de la imagen tiempo en la fotografía y la pintura, aportando en este sentido unas propuestas que introduce Jorge Oter en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, en concreto el concepto de “pose” y la imagen fotográfica o pictórica durativa. Finalmente, analizamos la tesis de Santiago Fillol *Manifestaciones de una lejanía (por cercana que pueda estar)*, realizada en la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona en el año 2002, su análisis del fuera de campo cinematográfico y sus posibles conexiones con la imagen tiempo.

This desire is drastically illustrated by a film idea of Fernand Léger's. Léger dreamed of a monster film which would have to record painstakingly the life of a man and a woman during twenty-four consecutive hours: their work, their silence, their intimacy. Nothing should be omitted; nor should they ever be aware of the presence of the camera. "I think," he observed, "this would be so terrible a thing that people would run away horrified, calling for help as if caught in a world catastrophe." Léger is right. Such a film would not just portray a sample of everyday life but, in portraying it, dissolve the familiar contours of that life and expose what our conventional notions of it conceal from view — its widely ramified roots in crude existence. We might well shrink, panic-stricken, from these alien patterns which would denote our ties with nature and claim recognition as part of the world we live in and are <sup>150</sup>.

---

<sup>150</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.64.

## 2.1 Introducción

Mauricio Durán Castro, en un artículo titulado *Imagen, movimiento y tiempo*, afirma que en el cine de la imagen movimiento, eliminar la función narrativa de las imágenes significa disminuir el interés que pueda tener el espectador en estas imágenes. Por lo tanto, la tradición cinematográfica clásica ha desestimado este tipo de imágenes sin interés narrativo por irrelevantes para el argumento y en consecuencia para sus producciones cinematográficas. Aportamos un ejemplo de ello en la siguiente cita:

Una diligencia avanza hacia el espectador y atraviesa la escena. El montador prolonga la imagen sobre el 'desierto pintado' mientras el polvo se posa en la tierra. Si el espectador murmura para sí o a su compañero ¡Qué hermoso plano!, significa que lo hemos prolongado demasiado. El espectador está apreciando nuestro plano y no el film; ha sido consciente de nuestra composición cinemática, de nuestra técnica <sup>151</sup>.

Sin embargo, a partir de cierto momento en la historia del cine, ciertos autores se han ocupado de estas imágenes sin interés narrativo en sus producciones, imágenes vacías de contenido argumental, lo que desde el punto de vista narrativo podría ser denominado como tiempos muertos entre informaciones narrativas de relevancia. En este tipo de cine, “[l]as imágenes dejan de ser causa o efecto de las acciones para convertirse en situaciones puramente ópticas y sonoras, cobrando valor en sí mismas. Surge una nueva experiencia estética que compromete ahora sí el cerebro de los espectadores: de lo explícito a lo implícito, de lo obvio a lo ambiguo, de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo” <sup>152</sup>.

El cine de Antonioni terminó siendo apreciado por un buen público durante los años sesenta que, gracias a su maduración, aprendió a valorar una experiencia estética y temporal diferente ante las imágenes de películas como *La aventura*, *El eclipse* o *El desierto rojo* <sup>153</sup>.

Andrei Tarkovsky recuerda, en el libro *Esculpir en el tiempo* —en relación al cine—, que “[e]l principio consiste en que el hombre, por primera vez en la historia del arte y de la

---

<sup>151</sup> Dmytryk, Edward en: Sánchez-Biosca, Vicente, *op. cit.*, p.22.

<sup>152</sup> Durán Castro, Mauricio, *op. cit.*, p.120.

<sup>153</sup> *Ibidem*.

cultura, había encontrado la posibilidad de fijar de modo inmediato el tiempo, pudiendo reproducirlo (o sea, volver a él) todas las veces que quisiera. Con ello el hombre consiguió una matriz del tiempo real. Así, el tiempo visto y fijado podía quedar conservado en latas metálicas durante un tiempo prolongado (en teoría, incluso eternamente)”<sup>154</sup>. La imagen tiempo es una imagen desconectada de la lógica narrativa, y para Gilles Deleuze su desarrollo comenzó con el cine del neorrealismo italiano, comparando este cambio con el que se desarrolló en pintura en el impresionismo francés —y que nosotros situamos unos siglos atrás, como argumentaremos más adelante—. Deleuze defiende que ambos promueven situaciones puramente ópticas en la imagen en movimiento y en la imagen pictórica, siendo liberadas de sus funciones narrativas y representativas. En estas imágenes, las acciones y reacciones propias de la imagen movimiento se debilitan hasta convertirse en una imagen tiempo, quedando sólo la duración en una representación sin funciones narrativas.

El primer factor es la ruptura del nexo sensoriomotor. Pues la imagen-movimiento, no bien se refería a su intervalo, constituía la imagen-acción: ésta, en su sentido más amplio, comprendía el movimiento recibido (percepción, situación), la huella (afección, el propio intervalo), el movimiento ejecutado (acción propiamente dicha o reacción). El encadenamiento sensoriomotor era, pues, la unidad del movimiento y de su intervalo, la especificación de la imagen-movimiento o la imagen-acción por excelencia. No es procedente hablar de un cine narrativo que correspondería a este primer momento, pues es la narración la que emana del esquema sensoriomotor, y no al revés. Pero, precisamente, lo que después de la guerra pone en entredicho a este cine de acción es la ruptura misma del esquema sensoriomotor: el ascenso de situaciones ante las cuales ya no se puede reaccionar, de medios con los cuales ya no existen sino relaciones aleatorias, de espacios cualesquiera vacíos o desconectados que reemplazan a las extensiones calificadas<sup>155</sup>.

Según Deleuze, estas situaciones ya no se prolongan en acción o reacción, como sucedía en la imagen movimiento: “Son puras situaciones ópticas y sonoras en las cuales el personaje no sabe cómo responder, espacios desafectados en los cuales el personaje cesa de experimentar y de actuar y entra en fuga, en vagabundeo, en un ir y venir, vagamente indiferente a lo que le sucede, indeciso sobre lo que se debe hacer. Pero ha

---

<sup>154</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.83.

<sup>155</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, 1987, p.361.

ganado en videncia lo que había perdido en acción o reacción: ve, hasta tal extremo que ahora el problema del espectador es «¿qué es lo que hay para ver en la imagen? (y no ya “¿qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente?”)”<sup>156</sup>. Como argumenta el autor, esta situación ya no se prolonga en acción alguna, quedando separada de todos sus prolongamientos y adquiriendo una cierta independencia, en consecuencia.

Así son los encuentros de *Paiza* de Rossellini, o del *Ladrón de bicicletas* de De Sica. Y en *Umberto D*, De Sica plasma la célebre secuencia que Bazin ponía como ejemplo: la joven criada entra por la mañana en la cocina, realiza una serie de gestos maquinales y cansados, limpia un poco, espanta a las hormigas con un chorro de agua, coge el molinillo de café, cierra la puerta con la punta del pie. Y cuando sus ojos atraviesan su vientre de mujer encinta, es como si estuviera engendrando toda la miseria del mundo. He aquí que en una situación corriente o cotidiana, en el transcurrir de una serie de gestos insignificantes pero que obedecen tanto más a esquemas sensoriomotores simples, lo que ha surgido de repente es una «situación óptica pura» ante la cual la criada se encuentra sin respuesta ni reacción<sup>157</sup>.

Este es el tipo de planos que Gilles Deleuze pone como ejemplo para demostrar la importancia del neorrealismo y su aportación a la evolución de la imagen cinematográfica. Según Deleuze, “lo que define al neorrealismo es este ascenso de situaciones puramente ópticas (y sonoras, aunque el sonido sincrónico haya faltado en los comienzos del neorrealismo), fundamentalmente distintas de las situaciones sensoriomotrices de la imagen-acción en el antiguo realismo. Es quizá tan importante como la conquista de un espacio puramente óptico en la pintura, con el impresionismo”<sup>158</sup>.

Inversamente, por más que la imagen óptica pura sea sólo una descripción y concierna a un personaje que ya no sabe o no puede reaccionar ante la situación, la sobriedad de esta imagen, la escasez de lo que retiene, línea o simple punto, «menudo fragmento sin importancia», llevan cada vez la cosa a una esencial singularidad y describen lo inagotable, remitiendo sin fin a otras descripciones. Así pues, la verdaderamente rica o «típica», es la imagen óptica. [...] La situación puramente óptica y sonora (descripción) es una imagen actual pero que en lugar de prolongarse en movimiento se encadena con una imagen

---

<sup>156</sup> *Ibidem*, p.361.

<sup>157</sup> *Ibidem*, p.12.

<sup>158</sup> *Ibidem*, p.13.

virtual y forma con ella un circuito. El problema es saber más exactamente qué es lo que puede desempeñar el papel de imagen virtual. Lo que Bergson llama «imagen-recuerdo» parece reunir a primera vista las cualidades exigidas <sup>159</sup>.

Estas situaciones puramente ópticas y sonoras que Deleuze mantiene se producen en el neorrealismo no son inducidas por una acción ni tampoco se prolongan en una acción posterior, sino que “permite[n] captar algo intolerable, insoportable. No un hecho brutal en tanto que agresión nerviosa, no una violencia en aumento que siempre es posible extraer de las relaciones sensorio-motrices en la imagen-acción. Tampoco se trata de escenas de terror, aunque en ocasiones haya cadáveres y sangre. Se trata de algo excesivamente poderoso, o excesivamente injusto, pero a veces también excesivamente bello, y que entonces desborda nuestra capacidad sensoriomotriz” <sup>160</sup>.

Deleuze afirma que la imagen-movimiento está en relación con una imagen indirecta del tiempo que depende del montaje, mientras que la imagen óptica y sonora “se enlazan directamente a una imagen-tiempo que ha subordinado al movimiento. Es una inversión que constituye todo un cine del tiempo, con una nueva concepción y nuevas formas de montaje (Welles, Resnais)” <sup>161</sup>. Es el caso de Michelangelo Antonioni, que según este autor “transforma las acciones en descripciones ópticas y sonoras, mientras que el propio relato se transforma en acciones desarticuladas en el tiempo (el episodio de la criada que cuenta sus gestos del pasado reproduciéndolos, o bien la famosa escena de los ascensores). Y el arte de Antonioni no cesará de desplegarse en dos direcciones: una asombrosa utilización de los tiempos muertos de la banalidad cotidiana; después, a partir de *El eclipse*, un tratamiento de las situaciones-límite que las lanza a paisajes deshumanizados, espacios vacíos que se diría han absorbido personajes y acciones hasta dejar de ellos tan sólo una descripción geofísica, un inventario abstracto” <sup>162</sup>.

Según Gilles Deleuze, en este cine “el tiempo pierde los estribos y se presenta en estado puro. La imagen-tiempo no implica ausencia de movimiento (aunque a menudo suponga su enrarecimiento), pero sí implica la inversión de la subordinación; ya no es el tiempo el

---

<sup>159</sup> *Ibidem*, p.69-71.

<sup>160</sup> *Ibidem*, p.33.

<sup>161</sup> *Ibidem*, p.38.

<sup>162</sup> *Ibidem*, p.18.



que está subordinado al movimiento, es el movimiento el que se subordina al tiempo” <sup>163</sup>. La imagen-tiempo se ha hecho directa, y sobre sus consecuencias, Deleuze argumenta que

[d]e la imagen sensoriomotriz era fácil decir que servía, pues encadenaba una imagen-percepción a una imagen-acción, regulaba a la primera por la segunda y prolongaba a la una en la otra. Pero muy distinto es el caso de la imagen óptica pura, no sólo porque es otro tipo de imagen, otro tipo de percepción, sino también porque su modo de encadenamiento no es el mismo. Habría una respuesta simple, provisional, y es la que Bergson da primero: la imagen óptica (y sonora) en el reconocimiento atento no se prolonga en movimiento sino que entra en relación con una «imagen-recuerdo» que ella convoca. Quizás haya que imaginar también otras respuestas posibles, más o menos vecinas, más o menos distintas: lo que entraría en relación sería lo real con lo imaginario, lo físico con lo mental, lo objetivo con lo subjetivo, la descripción con la narración, «lo actual con lo virtual»... En cualquier caso, lo esencial es que los dos términos en relación difieren en naturaleza, pero sin embargo «corren uno tras el otro», remiten el uno al otro, se reflejan sin que podamos decir cuál está primero, y «en el límite» tienden a confundirse cayendo en un mismo punto de indiscernibilidad. A tal o cual aspecto de la cosa le corresponde una zona de recuerdos, sueños o pensamientos: se trata cada vez de un plano o de un circuito, hasta tal extremo que la cosa pasa por una infinidad de planos o de circuitos que corresponden a sus propias «capas» o a sus aspectos. A otra descripción le correspondería otra imagen mental virtual, y a la inversa: otro circuito <sup>164</sup>.

El concepto de imagen-tiempo también es de gran importancia para el desarrollo de la tesis *'Slow Cinema': Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, de Matthew Flanagan. Citando también a Jacques Rancière entre sus argumentos, afirma que en los años cuarenta del siglo pasado la imagen acción entra en crisis, rompiéndose desde el interior y evolucionando hacia un tipo de imagen con una temporalidad autónoma y que en consecuencia hace emerger un vacío desde el punto de vista argumental.

Robert Koehler has suggested that Bazin's notion of a “truly realist cinema of time” (a phrase describing what Bazin saw as the potential for undramaticness

---

<sup>163</sup> *Ibidem*, p.360.

<sup>164</sup> *Ibidem*, p.69.

in Italian neorealism) represents an aesthetic aspiration that “required fifty years to be fully realised, as it was [in 2001] by Lisandro Alonso with *La libertad*, which is starting to look like the most important film of this era”<sup>165</sup>.

Según Flanagan, la concepción de Deleuze del cine moderno se inspira directamente en la de Bazin. Películas como *La règle du jeu* (1939), de Jean Renoir, *Citizen Kane*, de Orson Welles (1941), y *The Little Foxes*, de William Wyler (1941) anuncian una expansión estilística del clasicismo existente mediante el desarrollo de nuevas estrategias basadas en la aplicación de la toma larga y la profundidad de campo. En este sentido, Bazin sugiere que en nuestra percepción del mundo cotidiano somos libres para crear nuestra propia *mise en scène*, seleccionando a qué prestamos atención en nuestro entorno. Sin embargo, cuando miramos una película clásica, el montaje analítico nos limita esa libertad y sin darnos cuenta —el montaje se desarrolla para pasar desapercibido—, nos damos por vencidos ante la cadena de acontecimientos presentada. En este sentido la toma larga, al contrario del montaje clásico y su engarce de momentos esenciales, representa libertad de percepción para el espectador, y también autonomía para la imagen, que ya no está sometida a una narración. En el pensamiento de Deleuze, esta imagen-hecho evoluciona hacia situaciones puramente ópticas y sonoras en el neorrealismo italiano de posguerra, como ya se ha dicho en repetidas ocasiones por otra parte.

I don't know whether, today, montage is so essential. I believe we should begin to look at the cinema in a new way, and to start with abandoning all the old myths. The cinema at first was a technical discovery; and everything, even editing, was subordinated to that. [...] From the silent cinema we have inherited this myth of montage, though it has lost most of its meaning. Consequently, it is in the images themselves that the creative artist can really bring his own observation to bear, his own moral view, his particular vision”<sup>166</sup>.

Flanagan nombra un artículo, realizado por Philip Rosen y titulado *Change Mummified* (2001), en relación a las ideas propuestas por André Bazin en el que se afirma que “Bazin's notion of realism originates not from a belief in an “absolute concrete objectivity that cinema can somehow make immediately available, but rather from the assertion that

---

<sup>165</sup> Koehler, Robert en: Flanagan, Matthew, *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, Exeter, Tesis doctoral, University of Exeter, 2012, p.64.

<sup>166</sup> Bazin, Andre en: *Ibidem*, p.83.

photography and cinema, by drawing on their indexical function, “are discoveries that satisfy, once and for all and in its very essence, our obsession with realism” <sup>167</sup>. Esta obsesión por el realismo, para Bazin, es una preocupación psicológica que ha definido la historia de las artes plásticas, y se caracteriza por un concepto que traducido al castellano sería “el complejo de la momia”: “mummy complex: the 'embalming' of time that compels artist and spectator to invest “an unprecedented credibility in the image” in order to affirm the prolonged existence of their subjective being” <sup>168</sup>.

Siguiendo el razonamiento de Flanagan, que vuelve a citar las ideas de André Bazin al respecto, este cine permitió por primera vez que la imagen de las cosas sea la imagen de su duración. En oposición a una estética de fragmentación basada en el montaje, estas imágenes cinematográficas preservaban el continuo de la realidad grabando además en espacios reales, y lo más importante, mediante la aplicación de la profundidad de campo y la toma larga, combinación que produjo lo que este autor denominó como el plano secuencia. Flanagan afirma que, en retrospectiva, estas películas nombradas por Bazin pueden parecer algo limitadas o tímidas en esa duración de los planos largos en relación con la actualidad. Sin embargo, tanto para Bazin como para Deleuze, este cine supone el germen de un cine que se basará en presentaciones directas de tiempo.

Now, from its first appearances, something different happens in what is called modern cinema... What has happened is that the sensory-motor schema [of classical cinema, or movement-image] is no longer in operation, but at the same time it is not overtaken or overcome. It is shattered from the inside. That is, perceptions and actions ceased to be linked together, and spaces are now neither coordinated nor filled. Some characters, caught in certain pure optical and sound situations, find themselves condemned to wander about or go off on a trip. They are pure seers... The relation, sensory-motor situation indirect image of time is replaced by a non-localizable relation, pure optical and sound situation direct time image <sup>169</sup>.

---

<sup>167</sup> *Ibidem*, p.73.

<sup>168</sup> *Ibidem*.

<sup>169</sup> De Luca, Tiago y Barradas Jorge, Nuno en: VVAA, *Slow cinema*, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2016, p.8.

Como hemos afirmado en el capítulo anterior, el movimiento es la característica más común de la imagen cinematográfica. Y aunque quizás puede ser su característica más espectacular, no es su principal: la imagen cinematográfica puede ser una imagen en movimiento, o por el contrario puede renunciar a este tipo de cambio y permanecer inmóvil. El elemento nuclear de la imagen cinematográfica es la duración, el tiempo en el que se desarrolla, y la prueba de ello es que si se elimina el movimiento seguimos teniendo una imagen cinematográfica, pero si se elimina la duración, estaríamos ante una imagen fotográfica y no ante una imagen cinematográfica. Como afirma Jacques Aumont en *El ojo interminable*, “[e]l cine, por construcción, es todo salvo un arte de lo instantáneo. Por breve e inmóvil que sea un plano, nunca sería condensación de un momento único, sino huella siempre de una cierta duración. [...] El cine, el plano, la vista cinematográfica son, en cambio, tiempo en estado puro”<sup>170</sup>.

En este sentido, añadimos también un fragmento de la tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, de Jorge Oter, en el que afirma que

[e]s posible hacer un cine donde el movimiento haya sido excluido, total o parcialmente, y el resultado sigue siendo cine. Para las películas de la inmovilidad, especialmente esos casos en los que la inmovilidad tiene un peso mayor, estructural, la característica de movimiento no puede ser el rasgo definitorio; es por ejemplo entonces cuando se deduce que el tiempo (concreto) es un rasgo más determinante para el cine: el cine no siempre es en movimiento pero siempre es durativo. La conciencia del tiempo (de la duración) como característica fuerte reordena los factores y lo sitúa como razón que posibilita el movimiento: el cine puede mostrar movimiento porque tiene duración; podría no mostrarlo y seguiría siendo durativo. El carácter temporal del cine acogería la posibilidad de ofrecer o no ese movimiento cuya representación, sin duda, se perseguía con la invención del aparato: en este sentido, las posibilidades con que cuenta el aparato no reproducirían en el mismo orden jerárquico las intenciones con que fue creado<sup>171</sup>.

Por otro lado, sabemos que “[m]ientras que el espectador es quien determina el tiempo en que contempla la imagen fija, la imagen en movimiento impone su propio tiempo de contemplación a quien la mira: la pintura y la fotografía están dispuestas

---

<sup>170</sup> Aumont, Jacques, *op. cit.*, p.73.

<sup>171</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.25.

permanentemente a la vista del espectador; las imágenes del cine y el vídeo duran mientras sucede su movimiento” <sup>172</sup>. Del mismo modo que hemos visto que la imagen fija —pintura y fotografía— ha elaborado estrategias para simular el movimiento, la imagen cinematográfica se acerca a esa “permanencia” —característica de la imagen fija—, a través del plano largo, prolongando su duración con el objetivo de simplemente ser contemplada, despojándose de su función de “imagen acción”, y cuya duración irá en aumento después de la segunda guerra mundial en ciertos autores.

Además de eso, hemos visto también anteriormente —en el marco de la imagen movimiento—, dos características o estrategias dentro la imagen fija: el instante pregnante y el instante congelado —además de sus variantes, el relato secuencial y la superposición de poses—. Dentro del marco de la imagen durativa, Jorge Oter, en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, propone una nueva característica para la imagen fija, el concepto de “pose”. En una cita anterior, en concreto de Pascal Bonitzer, hemos podido leer afirmaciones como “[l]a fotografía se convierte en verdadera fotografía cuando deja de ser foto posada en taller, y pasa a ser foto instantánea al aire libre; a partir de ese momento, no sólo queda afectada la función de semejanza, sino también el movimiento y el espacio en su totalidad.”, o “[e]l movimiento que lo instantáneo fija, que un poco más tarde habrá de reproducir el cine, ya no tiene relación con esa ampliación, ese énfasis, esa majestad que el barroco y el Romanticismo habían visto en él” <sup>173</sup>.

En este sentido, Jorge Oter aduce que “en cierta pintura (la pintura, como medio, no dispone de tiempo concreto), Calabrese distinguiría la posibilidad de bloquear el tiempo por medio del bloqueo del movimiento de la representación, con el fin de representar un tiempo “durativo”; es así como alcanzaría cierta expansión de tipo temporal que atañería a toda la escena” <sup>174</sup>. En la imagen cinematográfica, cuya inmovilidad proviene de lo filmado, estas duraciones simbólicas chocan con el tiempo del registro, mostrando precisamente el tiempo de la escena representada.

---

<sup>172</sup> Durán Castro, Mauricio, *op. cit.*, p.118.

<sup>173</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.68.

<sup>174</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.185.

Reconocemos, pues, que el retrato presenta un aire de familia con la naturaleza muerta; en ambos casos el elemento representado está en pose, es decir, dispuesto en la escena por un autor y no «captado» en su movimiento natural. [...] se dan interconexiones, las cuales pueden llevar a Bordwell, cuando comenta a Dreyer, a hacer uso de una cita de Gombrich, que se refiere a Vermeer: "[d]entro del espacio estable del plano, las figuras tienden a ser captadas en posturas cuidadosamente colocadas: "Naturalezas muertas con seres humanos" <sup>175</sup>.

Según Jorge Oter, "el de la pose es el gesto del sujeto que se dispone para ser retratado, desde la concepción de que un retrato requiere tiempo. Es así en el retrato pictórico, para el que el sujeto guarda largos periodos de pose y era así particularmente con la fotografía de exposición larga" <sup>176</sup>. En relación a esto, Oter diferencia entre estos dos modos distintos de comprender la fotografía, que por otra parte se asemejan a los conceptos imagen movimiento e imagen tiempo antes tratados: "En relación con este encaje, de Duve puede asentar la distancia al señalar que "la exposición larga es típica de un modo de percibir la fotografía "más como imagen", mientras que la fotografía instantánea es típica de un modo de percibirla "más como evento" <sup>177</sup>.

Es justamente por ello por lo que el cine basado en la inmovilidad del mundo, que encuentra su ejemplo más claro en la filmación de personajes en pose, se relacionaría con la fotografía de exposición larga, es decir, también durativa la otra, a dar cuenta de una situación persistente, duradera. Si el cine registra los cambios, las imperfecciones en el sostenimiento de la pose, también lo haría la fotografía de exposición larga <sup>178</sup>.

En opinión de Oter, el cine que se acerca a la fotografía de exposición larga no tiende a transmitir un momento de una cadena. La imagen resultante de este procedimiento es una inmovilidad prolongada, durativa, ofreciendo una pose aislada que no remite a otros momentos, presentando una situación sin avance. Como vemos, toda esta sucesión de argumentos nos permite entrelazar imágenes durativas, es decir con duración, en el medio cinematográfico y también en la fotografía y la pintura. El concepto de "pose"

---

<sup>175</sup> *Ibidem*, p.185.

<sup>176</sup> *Ibidem*, p.166.

<sup>177</sup> *Ibidem*, p.164.

<sup>178</sup> *Ibidem*, p.181.

representa esta duración más allá del medio con el que está hecha la imagen, del mismo modo que encontrábamos distintas estrategias en el marco de la imagen movimiento tanto en el cine, como en la fotografía y la pintura.

Otra oportunidad para diferenciar entre estos dos tipos de imágenes introducidos por Gilles Deleuze, nos la ofrece Stephen Koch en el libro *Andy Warhol Superstar* (1976). Este autor compara en este caso una pintura —*Nude Descending a Staircase*, de Marcel Duchamp— asociada en este estudio anteriormente a la imagen movimiento y en concreto a la superposición de poses —aunque sería más exacto denominarla como superposición de instantes congelados—, y una película —*Sleep*, de Andy Warhol—, que posteriormente asociaremos con la imagen tiempo. Así, Koch aduce que “[e]l *Nude Descending a Staircase* es una meditación serial sobre el movimiento, conjugado y ordenado como reposos dentro de la irrealidad abstracta de la pintura. *Sleep*, por el contrario, es una meditación serial sobre la quietud, que pasa por sus variaciones y se prolonga en el irreal, aunque temporal y concreto, medio del cine” <sup>179</sup>. Koch prosigue su argumentación asociando la pintura de Duchamp con conceptos como “retinal”, afirmando que recuerda la forma en que el estroboscopio rompe la continuidad visual del tiempo y fija la acción autónoma del ojo bajo una disyunción dominante. Sin embargo, sobre la película de Warhol, Koch utiliza conceptos como “tiempo real”, medio natural del cine por otra parte como el propio autor argumenta, afirmando también que “[d]urante toda la película, el tiempo permanece como tal, transcurriendo siempre a la velocidad del reloj, al ritmo de la respiración, de los latidos del corazón. Y no obstante, cada movimiento hecho por el desnudo de Warhol nos arrastra más profundamente a su acentuada meditación sobre la quietud del sueño” <sup>180</sup>.

Koch argumenta que las primeras producciones cinematográficas de Warhol “[a]íslan al público en una experiencia que muy pocas personas hubiesen relacionado previamente con el cine, situándolo, literal y figuradamente, en el lugar del mirón, repitiendo cinematográficamente la alienación que ello implica” <sup>181</sup>. El autor continúa describiendo sus impresiones acerca de estas producciones cinematográficas de Warhol, afirmando:

---

<sup>179</sup> Koch, Stephen, *Andy Warhol Superstar*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1976, p.58.

<sup>180</sup> *Ibidem*, p.59.

<sup>181</sup> *Ibidem*, p.84-84.



Se parece al de un retrato pintado, mucho más que a cualquier estilo fotográfico. Para hablar en términos generales, la precisión instantánea de la fotografía redefinía rápidamente el retrato y lo hacía profundamente, en particular con respecto a la pose. No se trataba meramente de la obvia diferencia en la cantidad de tiempo utilizado, desde varias semanas a unas fracciones de segundo, sino de su propio carácter, de su apariencia. En torno a la concreta necesidad técnica de tener modelos inmóviles durante largo tiempo y de sus tendencias a estilizar el carácter del propio movimiento, [...] estaba esa cualidad de la pose inmóvil <sup>182</sup>.

Stephen Koch, por tanto, compara estas producciones de Warhol con el retrato pintado en el mismo sentido que lo hace Jorge Oter, es decir en el sentido de la “pose”, alejándose del cine narrativo, asociado al montaje clásico, y a su vez con la fotografía que genera instantes congelados. Es el caso de *Haircut* (1963):

De todas las películas de Warhol, *Haircut* es la que guarda una relación más interesante con el arte de la pintura. [...] *Haircut* trata de la pose inmóvil; se trata de una paradoja cinematográfica sobre el movimiento y la inmovilidad, tomada, entre otras cosas, de la estética del retrato pintado y traspuesta a la pantalla. (El corte de pelo es sin duda una de las pocas horas perdidas en la vida del hombre moderno en la que experimenta algo parecido a la rigidez que debió de constituir la dura prueba de los modelos de Ingres). Linich permanece inmóvil para que le corten el pelo, para que le hagan su retrato, para que hagan una película sobre él. Una película sobre la inmovilidad y el movimiento del propio ojo. Porque, como señaló Tavel, a lo que Warhol trataba de acercarse en sus películas era a la inmovilidad <sup>183</sup>.

El ascenso de las situaciones puramente ópticas que Gilles Deleuze defiende comienzan con el neorrealismo en el cine, en contraposición a las situaciones sensoriomotrices de la imagen acción anteriores a éste, son según este autor comparables a “la conquista de un espacio puramente óptico en la pintura, con el impresionismo” <sup>184</sup>. Como ya hemos dicho anteriormente, la imagen pictórica impresionista es un conjunto heterogéneo de obras, que en nuestra opinión en su mayoría está basada en el concepto del instante congelado que aparece con la invención de la fotografía —percibida más bien como un evento que

---

<sup>182</sup> *Ibidem*, p.86-87.

<sup>183</sup> *Ibidem*, p.84-87.

<sup>184</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, 1987, p.13.

como una imagen, como argumenta Oter—, y que tras los distintos argumentos expuestos encaja mejor dentro de la lógica de la imagen movimiento, a nuestro modo de ver. La imagen tiempo en la pintura debe estar por fuerza en otra parte, por tanto. En este sentido creemos que el concepto de “pose”, introducido por Jorge Oter, encaja mejor dentro de las características de la imagen tiempo, frecuente en las primeras fotografías de exposición larga en el interior de un estudio y también en la pintura muchos siglos atrás, y que en nuestro caso nos lleva a analizar la pintura del siglo XVI y XVII en Europa occidental como iniciadora del concepto cuadro ventana. Esta pintura obviamente no puede ser relacionada con la fotografía, aunque sí con la cámara oscura. Resulta interesante además, y quizás a modo de anécdota, que esta pintura es, de lejos, la más “referenciada” —utilizando el concepto de José Luis Borau— desde los inicios del cine.

Bergson distingue dos clases de reconocimiento. El reconocimiento automático o habitual (la vaca reconoce la hierba, yo reconozco a mi amigo Pedro...) actúa por prolongación: la percepción se prolonga en movimientos de uso, los movimientos prolongan la percepción extrayendo de ella efectos útiles. Se trata de un reconocimiento sensoriomotor que se cumple sobre todo por movimientos: se han constituido y acumulado mecanismos motores que la vista del objeto basta para desencadenar. En cierto modo no cesamos de alejarnos del primer objeto: pasamos de un objeto a otro, según un movimiento horizontal o asociaciones de imágenes, pero permaneciendo sobre un solo y mismo plano (la vaca pasa de una mata de hierba a otra, y con mi amigo Pedro paso de un objeto de conversación a otro). Muy diferente es el segundo modo de reconocimiento, el reconocimiento atento. Aquí renuncio a prolongar mi percepción, no puedo prolongarla. Mis movimientos, más sutiles y de diferente naturaleza, reforman al objeto, vuelven sobre el objeto para subrayar ciertos contornos y extraer algunos rasgos característicos, Y volvemos a empezar para descubrir otros rasgos y contornos, pero cada vez partimos necesariamente de cero. En lugar de una suma de objetos distintos en un mismo plano; ahora el objeto sigue siendo el mismo pero pasa por diferentes planos. En el primer caso teníamos de la cosa, percibíamos de la cosa una imagen sensoriomotriz. En el otro, constituimos de la cosa una imagen óptica (y sonora) pura, hacemos una descripción <sup>185</sup>.

---

<sup>185</sup> *Ibidem*, p.67.

## 2.2 El cuadro-ventana

La imagen pictórica figurativa contemporánea que interesa en este estudio es aquella que proviene directamente de la tradición pictórica cuya lógica responde al concepto de cuadro ventana, imagen que es producto de una larga evolución a través de los siglos en Europa. Conocer esta evolución es relevante para poder comprender más profundamente las imágenes que actualmente se producen en este campo, tanto en el marco de la producción pictórica figurativa como también de la fotográfica y cinematográfica, ya que ambas disciplinas se desarrollan también en un espacio plano y delimitado, ya sea por un marco, por los límites de cualquier aparato tecnológico actual, o por la oscuridad más allá de la proyección, en el caso del cine.

A este respecto viene a cuento la siguiente cita de Francisco Calvo Serraller comentando la exposición del cineasta José Luis Guerín sobre el famoso mito de la pintura *La dama de Corinto*, pues el cineasta lo defendía como mito igualmente del nacimiento del cine:

¿Y antes de la dama corintia? ¿No hemos aludido al principio que ya las primeras imágenes parietales prehistóricas conocidas, las de la cueva de Chauvet, ya surgieron perfectas? ¿Todo lo que ha venido después es, así, pues, incluido el cine, un mero plagio? La respuesta es que, cada vez que alguien evoca y se representa el gesto de la dama corintia —lo rehace, lo interpreta—, vuelve a inventar el arte, se transforma él mismo en la enamorada dama corintia. Caravaggio es la dama corintia. Guerín es la dama corintia <sup>186</sup>.

Esa tesis de Guerín, pese a los buenos resultados de la exposición, con sus intervenciones en el Museo Esteban Vicente de Segovia, fue discutida por la profesora Dolores Fernández. Sin embargo, encontramos muy oportunas las reflexiones de Fernández en relación a las ideas expuestas por Guerín, que en este caso nos sirven para introducir el concepto de cuadro ventana:

¿Cuál es el origen de la pintura? Sabemos que existe desde tiempos prehistóricos, desde que el hombre comienza a pintar en las cavernas, pero las representaciones del origen de la pintura y el dibujo parten del Renacimiento, cuando los artistas miran hacia el mundo clásico como fuente de iconografía (la

---

<sup>186</sup> Calvo Serraller, Francisco. “Prólogo” en: Guerín, José Luis, *La dama de Corinto, Un esbozo cinematográfico*, Segovia, Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente, 2010, p.30

ciencia que estudia las imágenes, emblemas y alegorías y con la que los autores del momento representaban a las deidades, a los personajes mitológicos e históricos). Es entonces cuando los artistas se fijan en un relato de Plinio el Viejo que, con los años, se ha convertido en el mito paradigmático del origen de la pintura <sup>187</sup>.

Por tanto, lo que tiene en este caso sentido es recurrir a Erwin Panofsky, cuya obra *La perspectiva como forma simbólica* nos ha sido de gran ayuda en la comprensión de la existencia en la historia de distintos modos de entender nuestro entorno y las consecuencias que de esto se derivan en las distintas representaciones visuales que se han sucedido a lo largo de los siglos.

Así pues, y antes de nada es importante saber qué es exactamente el tipo de imagen que se denomina como cuadro ventana, Panofsky lo define así: “Cuadro que se halle transformado, en cierto modo, en una «ventana», a través de la cual nos parezca estar viendo el espacio, esto es donde la superficie material pictórica o en relieve, sobre la que aparecen las formas de las diversas figuras o cosas dibujadas o plásticamente fijadas, es negada como tal y transformada en un mero «plano figurativo» sobre el cual y a través del cual se proyecta un espacio unitario que comprende todas las diversas cosas” <sup>188</sup>.

Este tipo de concepto de imagen es fruto de una evolución que culmina en el Renacimiento con la invención de la *Perspectiva artificialis*. Este concepto de representación podría ser explicado como una intersección plana en la pirámide visual; una pirámide cuyas aristas partirían del punto de vista del espectador —que constituiría la cúspide de dicha pirámide—, y sería completada por los extremos del campo de visión de dicho espectador cuyos cuatro vértices formarían la base de esta pirámide, es decir, su campo visual. La intersección plana citada, que constituye la representación pictórica, es un espacio plano y delimitado por las aristas, paralelo a la base de la pirámide e intermedio entre el punto de vista y el campo visual, o dicho de otro modo, intermedio

---

<sup>187</sup> Fernández, Dolores: *La dama de Corinto, mito fundacional de la pintura y el cine*, en José Manuel Losada Goya y Antonella Lipscomb: *Mito e interdisciplinariedad. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*, Bari, Levante Editori, 2013, p. 167-173.

<sup>188</sup> Panofsky, Erwin, *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Fábula Tusquets Editores, 2008, p.11.

entre la cúspide y la base de la pirámide antes mencionada. Sin embargo, para que este tipo de representación pueda considerarse válida, se debe asumir dos preceptos fundamentales: el ojo con el que miramos debe ser inmóvil y la intersección plana de la pirámide —el plano donde se sitúa la representación— debe considerarse como una reproducción adecuada.

Para Panofsky, este método de representación y también los presupuestos anteriormente citados son una abstracción verdaderamente audaz de las impresiones visuales que nos rodean, ya que por una parte el concepto de espacio homogéneo es un concepto que no se da en nuestra percepción visual de la realidad, sino que más bien respondería a un espacio matemático construido racionalmente; y por otra parte, se prescinde del hecho de que vemos con dos ojos, además en constante movimiento, que responderían más bien a un campo visual de forma esferoide que a una intersección plana de la pirámide visual, presupuesto básico para la representación en un plano.

No nos fijamos como objetivo profundizar en temas como la geometría, que podría decirse se alejan del núcleo central de nuestra investigación, pero sí creemos que es interesante hablar de ello para intentar comprender el desarrollo de las imágenes que nos preceden culturalmente, en este caso la evolución de la representación figurativa occidental, y en última instancia de las imágenes que nos llevan a la convención que es la imagen pictórica actual y también el plano cinematográfico. Los problemas que Panofsky demuestra que existen entre las impresiones visuales y la verdadera manera en la que el ojo lo percibe, y su conveniencia de ser representada o no en una intersección plana de la pirámide visual, son en cualquier caso poco relevantes para este estudio. El hecho es que llegados a un cierto punto, esta intersección plana de la pirámide visual se convierte en convención y, en consecuencia, en ella se desarrolla la pintura que nos interesa. Como el propio Panofsky argumenta, esta convención se traslada a la fotografía y obviamente luego al cine, hecho que sí es de especial relevancia para esta investigación.

El libro de Panofsky presenta un exhaustivo repaso histórico sobre esta evolución en la imagen a través de los siglos, que empieza en la antigua Grecia. El autor recuerda que los griegos, a pesar de sus conocimientos avanzados sobre óptica, no poseían un sistema perspectivo para representar un espacio en profundidad. A pesar de poseer los conocimientos suficientes para crear este espacio en perspectiva, esto no era posible probablemente porque no se concebía la representación del campo visual en un plano:

“en verdad, esto no podía suceder mientras siguiera siendo válido el axioma de los ángulos mantenido por los teóricos; ¿pero por qué no se denegó su validez entonces, como habría de suceder quince siglos más tarde? No se hizo, porque aquella forma de intuir el espacio, que buscaba su expresión en el arte figurativo, no exigía en absoluto un espacio sistemático; y así como los artistas de la Antigüedad no podían representarse un espacio sistemático, tampoco los filósofos de la Antigüedad podían concebirlo” <sup>189</sup>.

Hasta ese momento, aunque existían los conocimientos sobre las leyes de la óptica, todavía no se habían desarrollado ni la abstracción del campo visual en un plano, ni la concepción de este espacio percibido como un todo —un espacio tridimensional susceptible de ser representado en conjunto mediante unas leyes racionales—, ambos conceptos necesarios para que tuviera lugar la producción de este cuadro-ventana. Estos conceptos son fruto de una evolución gradual como ya hemos dicho anteriormente, y según Panofsky se desarrolla a través de la filosofía neoplatónica, el arte bizantino, la pintura románica, y finalmente el arte gótico, donde comienza un camino hacia el espacio sistemático, que aspira a hacer mensurable el mundo que nunca estuvo unificado.

La evolución filosófica en estos primeros siglos de nuestro tiempo, siguiendo les tesis de Panofsky, culmina finalmente con la invención de la *perspectiva artificialis* en el Renacimiento, y esto no es otra cosa que la vuelta al conocimiento y los estudios de la óptica clásica, pero con un marco mental nuevo, al que no habría sido posible llegar sin el arte medieval, que precisamente evolucionó hacia una abstracción de las impresiones visuales en el plano pictórico y la concepción de dichas impresiones como una unidad homogénea y no escindible. Es a partir de aquí, que comenzó a fraguarse la perspectiva moderna. La diferencia entre las teorías de la óptica de la Grecia clásica y la teoría de la perspectiva del Renacimiento, es que la griega sólo perseguía formular las leyes de la visión natural, mientras que la segunda trataba de formular un sistema de representación con una función artística, arquitectónica. Para ello, se eliminaron ciertas premisas clásicas que imposibilitaban esta construcción, y se aceptó el plano como espacio donde representar el campo visual.

La evolución de la representación pictórica sucede simultáneamente en el norte y en el sur de Europa, pero siguiendo caminos totalmente distintos y, por tanto, presentando

---

<sup>189</sup> *Ibidem*, p.27.



características distintas. Una de estas características formales más relevantes en la pintura del norte es que el espacio no comienza en el límite del cuadro, sino que “la superficie del mismo se encuentra colocada en medio del espacio de modo que éste parece avanzar hacia adelante y, dada la brevedad de la distancia, parece incluir en él al espectador situado ante el cuadro” <sup>190</sup>.

Panofsky afirma que mientras en el norte se logró una construcción “correcta” al parecer por métodos totalmente empíricos, la evolución italiana se basó en la teoría matemática en su nuevo modo de representar [Figura 23]. Alrededor de 1420 se inventó la *costruzione legittima*. El autor señala que no está claro si fue Brunelleschi el primero en elaborar un plano matemáticamente exacto y si este fue el mismo procedimiento que posteriormente se describió en los tratados de Piero della Francesca, pero el hecho es que en la *Trinità* de Masaccio la construcción ya es exacta y unitaria, a finales de esta década de 1420, como consecuencia directa del perfeccionamiento del conocimiento que empezó en el *Trecento*. En resumen, durante el Renacimiento se rompe con la visión aristotélica del mundo, y se consigue “racionalizar totalmente en el plano matemático la imagen del espacio que con anterioridad había sido unificada estéticamente mediante, como ya



Figura 23. Pietro Perugino, *Entrega de las llaves de San Pedro*  
Fresco, 335x550cm, 1481-1482

<sup>190</sup> *Ibidem*, p.42.



hemos visto, una progresiva abstracción de su estructura psicofisiológica y mediante la refutación de la autoridad de los antiguos” <sup>191</sup>.

La impresión visual subjetiva había sido racionalizada hasta tal punto que podía servir de fundamento para la construcción de un mundo empírico sólidamente fundado y, en un sentido totalmente moderno, «infinito» (se podría comparar la función de la perspectiva renacentista a la del criticismo y la función de la perspectiva helénico-romana a la del escepticismo). Se había logrado la transición de un espacio psicofisiológico a un espacio matemático, con otras palabras: la objetivación del subjetivismo <sup>192</sup>.

Para ejemplificar la evolución paralela que se generó en Europa en espacios geográficos distintos, Panofsky establece una comparación entre dos cuadros que comparten motivo —*San Jerónimo en su estudio*— y que fueron relativamente contemporáneos en tiempo —finales del siglo XV e inicios del XVI— por dos artistas, utilizándolos para demostrar los distintos modos de hacer en el norte y sur de Europa: Antonello della Messina y Alberto Durero. [Figura 24 y 25]

El espacio creado por Antonello della Messina se construye desde una notable distancia —como es común en la representación italiana—, que presenta una construcción exterior en el plano más cercano y que mediante una apertura —ventana— genera la profundidad en el espacio interior donde se representa la estancia con la figura de San Jerónimo. La representación, por tanto, sitúa al espectador fuera de la escena y el punto de vista que genera toda la perspectiva está casi en el centro. La imagen italiana se desarrolla a través de la geometría y el punto de fuga, un espacio con total lógica interna, un cuadro-ventana. Este espacio sitúa al espectador fuera de la escena, no lo hace partícipe de lo que en esa imagen se puede observar y está determinado por las leyes de la arquitectura. Un espacio objetivo y armonioso cuyo contenido está ordenado en relación al punto de fuga y definido por los límites de ese cuadro-ventana. Podría decirse que estas imágenes se caracterizan por ser una configuración geométrica encerrada en sí misma, en la que el concepto del fuera de campo simplemente no se tiene en cuenta.

---

<sup>191</sup> *Ibidem*, p.46.

<sup>192</sup> *Ibidem*, p.48.

Por el contrario, la representación de Alberto Durero muestra un “verdadero interior” — Panofsky argumenta que es el primero en hacerlo—, en el que la imagen nos sitúa dentro del espacio representado. El suelo continúa bajo el límite inferior del cuadro y el punto de vista es excéntrico, hecho que refuerza un tipo de representación no determinada por las leyes matemáticas o por la arquitectura, sino un punto de vista subjetivo del espectador, más arbitrario, que produce un efecto de intimidad. Panofsky argumenta que en el norte, a diferencia de Italia, el espacio pictórico se percibía como una “masa” por influencia medieval, esto es, un material homogéneo, caracterizado por su indiferencia a la orientación, en el que los cuerpos distribuidos en él tenían una masa similar, y que se mantuvo sin cambios tras la adopción de la representación perspectiva. En Italia, por el contrario, la conquista del espacio deriva de un deseo de dar a los cuerpos una libre *disposizione*, un problema más de origen matemático que pictórico.



Figura 24. Antonello della Messina  
*San Jerónimo en su estudio*  
Óleo sobre tabla, 46x36.5cm, 1574

En *La Virgen de la Iglesia* (Jan Van Eyck), por el contrario, el espacio no se interrumpe ya objetivamente, sino que es forzado subjetivamente (y las copias del Palazzo Doria y del museo nos demuestran que una reducción sucesiva de sus dimensiones no es lo que produce la impresión). Nos encontramos ante un

espacio que, por encima del plano del cuadro y cortado al mismo por él, parece incluir en sí al espectador, efecto que nuestra imaginación amplía aún más porque la representación lo muestra solamente como un «fragmento». Así, *La Virgen de la Iglesia* desde el punto de vista de la perspectiva, se halla en la misma línea que *El retrato de los Arnolfini* de 1434 que, desde el punto de vista de la concepción del espacio, guarda la misma relación con *El Nacimiento de San Juan de las Horas* de Milán que *La Virgen de la Iglesia* con *El Oficio fúnebre*: al igual que allí el espacio de la Iglesia, aquí el interior de la habitación burguesa se representa de modo tal que (obsérvense sobre todo las cortadas ortogonales de las vigas del techo!) la superficie del cuadro no parece delimitarlo, sino cortarlo, y nos muestra menos cantidad de espacio de lo que en realidad el cuadro sugiere <sup>193</sup>.



Figura 25. Albrecht Dürer  
*San Jerónimo en su gabinete*  
 Aguafuete, 24.7×18.8cm, 1514

De estos dos tipos de imágenes, claramente distintas, nos centraremos en la pintura desarrollada en el norte de Europa. Esta pintura se sitúa geográficamente en las zonas de Europa alejadas del Mediterráneo, de habla no latina y, cuya religión, y en consecuencia su cultura, no se hallan influenciadas en gran medida por el catolicismo. Para ello,

<sup>193</sup> *Ibidem*, p.146

examinaremos con cierta profundidad una de las zonas más ricas en producción pictórica de la época: los Países Bajos de Jan Van Eyck, pero también de Rembrandt, Van Dyck, Rubens, Dou, Ter Borch, Lievens, De Hooch o Vermeer.

En el siglo XVII los Países Bajos ofrecían las circunstancias históricas, sociales y económicas precisas para que se desarrollara lo que se puede considerar los inicios de una concepción del arte y su comercio comparable con el capitalismo de la actualidad. Salvando las distancias, se pueden encontrar muchos paralelismos con nuestra época. Los Países Bajos, con la sociedad de mayor renta y nivel de urbanización de la Europa del siglo XVII —cerca de un setenta por ciento de población radicada en núcleos urbanos—, contaba con unas características de desarrollo suficientes como para ser uno de los focos más importantes de Europa en lo que se refiere a producción artística. El tamaño reducido del país, además, proporcionaba la posibilidad de un constante diálogo entre los artistas, debido a la escasa distancia que separaba las ciudades; esta proximidad vital generó una era de la comunicación a pequeña escala. Además, la burguesía mercantil controlaba el poder político y económico. No había una gran corte ni un mecenazgo religioso de importancia y, por otra parte, la religión dominante era el calvinismo, que permitía las escenas religiosas para el culto privado y santificaba la vida cotidiana. Todo ello, por tanto, favorecía el mercado del arte en el sector privado y ocasionó que la burguesía se apropiara del mercado, un sector que deseaba decorar sus casas para hacer demostración de posición, gusto y riqueza, potenciando una intensa actividad artística.

En estas circunstancias germinó el arte holandés del siglo XVII que ha llegado a nuestro tiempo, y su género más conocido, la pintura de interiores, cuadros de tamaño reducido que se adecuaban a las residencias urbanas y con un nivel medio de calidad muy elevado, cuyas obras más importantes fueron realizadas por pintores como Gerard Dou, Gerard Ter Borch, Frans van Mieris, Gabriël Metsu, discípulos de Rembrandt como Carel Fabritius, Pieter De Hooch y sobre todo, Johannes Vermeer. El siglo XVII también se presentaba como una época en la que los avances tecnológicos amenazaban la hegemonía de la pintura como método único de representación de la realidad. Christiaan Huygens declaró en 1622, al tener acceso por primera vez a una cámara oscura: “El arte

de la pintura ha muerto pues esto es la propia vida, o algo aún más elevado, si pudiéramos encontrar una palabra para definirlo” <sup>194</sup>.

Las imágenes captadas por los “objetivos” (Bazin o Baudry resaltan esta polisemia) de uno y otro medio responderían a una disposición concreta, que sería la de la cámara oscura y la perspectiva inventadas en el Renacimiento para ofrecer una visión “realista” del mundo (lejos de ser una visión neutra, la perspectiva recrea un espacio centrado en el que los elementos que aparecen se encuentran interrelacionados). Así, el aparato cinematográfico, como el fotográfico, descendería de la tradición artística occidental y se presentaría como integrante de esa línea de representación desarrollada desde la cámara oscura. No en vano, el aparato funciona en sí mismo como una pequeña cámara oscura que, en lugar de simplemente plasmar el paso de la luz sobre un plano, lo fija de forma duradera. Es el hecho de insertarse en esa tradición el que haría del aparato cinematográfico (la máquina en sí, la tecnología de captación y proyección de imágenes) un medio no neutro, condicionado cultural e ideológicamente <sup>195</sup>.

Las cámaras oscuras en el siglo XVII podían ser encontradas en varios tamaños y poseían espejos para corregir la imagen proyectada que permitían ver la imagen correctamente, siendo utilizadas por los artistas como herramienta para la elaboración de sus obras. Es obvio que representar la naturaleza en el siglo XVII era la principal empresa de los pintores, que ahora debían competir con un instrumento mecánico para construir una imagen objetiva de la realidad. Existen numerosos estudios —los de De Jongh, entre otros— que nos permiten saber que los artistas se sirvieron sistemáticamente de este instrumento, que en este momento ofrecía muchas limitaciones técnicas para elaborar sus imágenes, pero que sin embargo dio lugar a un cambio mayúsculo en la percepción de la realidad y, en consecuencia, ofreció un nuevo tipo de rasgos estilísticos que fueron de relevancia para el desarrollo posterior en la elaboración de las imágenes.

Debemos retroceder más allá del invento cinematográfico propiamente dicho que enlace con una génesis en las cámaras oscuras y el afán de enmarcar una imagen a través de una máquina, y por otro lado llegar hasta la segunda mitad del siglo XX que es donde se puede hablar de una epistemología del medio

---

<sup>194</sup> Bozal, Valeriano, *Johannes Vermeer de Delft*, Madrid, Tf editores, 2002, p.78.

<sup>195</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.21.



cinematográfico, entendido esto como posibilidad de investigación sobre la naturaleza y extensión del conocimiento <sup>196</sup>.

En estas nuevas maneras de representar, podemos ver como las formas se definen mediante contrastes entre zonas de colores claros y colores oscuros, y no mediante contornos nítidamente perfilados, creando delimitaciones que a menudo producen abstracciones geométricas. La coexistencia de zonas enfocadas y zonas desenfocadas, y la escasa “profundidad de campo” que encontramos son pruebas de la utilización de la cámara oscura que definen ese proceso pictórico tan característico [Figura 26]. Respecto a esto, Valeriano Bozal en su libro *Johannes Vermeer de Delft* argumenta que “la utilización de la cámara oscura presenta un sutil cambio respecto a la concepción albertiana del espacio: el cuadro no es tanto una ventana abierta sino una caja, y aunque la pared de fondo esté abierta a otras habitaciones o exteriores, lo está, en realidad, a otras “cajas”, delimitadas, eventualmente abiertas a su vez, pero nunca indefinidas, [...] [permitiendo] una separación espacial y, me atrevo a decirlo, temporal, en tanto que configura un mundo autosuficiente pero, siempre, artificial” <sup>197</sup>.



Figura 26. Johannes Vermeer, *Woman Holding a Balance*  
Óleo sobre lienzo, 42.5x38cm, 1662–1663

---

<sup>196</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.9.

<sup>197</sup> Bozal, Valeriano, *op. cit.*, p.140.

Además, sabemos que existían avances tecnológicos notables en relación a la óptica y que este comercio antes mencionado permitía el acceso de los artistas a estas tecnologías. Todo esto nos sirve para defender la idea del camino común que las diversas tecnologías y la pintura emprendieron varios siglos atrás, antes de la propia invención de la fotografía y el cinematógrafo. Para ello, consideramos importante mencionar *El conocimiento secreto*, de David Hockney. En este libro se defiende una hipótesis muy interesante para este estudio, argumentando a partir de pruebas documentales visuales y también fuentes históricas, que desde el comienzo del siglo XV la pintura occidental utilizó la óptica —espejos y lentes— para crear proyecciones vivas. Estas proyecciones fueron de gran utilidad para la creación de dibujos y pinturas, y este conocimiento fue rápidamente propagado entre los artistas a lo largo del continente europeo.

A Deleuze le preocupaba considerablemente el linaje técnico del cine, al fin y al cabo cuando el director mira por el objetivo de la cámara está regresando a una primitiva cámara oscura con un dispositivo de registro que ya hubiera querido para sí Brunelleschi. En el presupuesto técnico se asemejan si tomamos el paradigma perspectivo como modelo de práctica científica, esta práctica saca a la luz el cine que además, como la perspectiva, no nace del lenguaje, sino de la experimentación, según propone Damisch <sup>198</sup>.

Se podría considerar que la utilización de esta tecnología óptica por parte de los pintores pudiera ser algo poco honesto de algún modo, ya que esto iría en contra de la idea contemporánea generalizada que presenta al artista antiguo como un genio de habilidades innatas y actitud heroica hacia su trabajo. En realidad, el artista medieval o renacentista poco tenía que ver con esa idea de artista, contando con grandes talleres en los cuales había una jerarquía de trabajo y numerosos aprendices que trabajaban en equipo con el pintor en el negocio de hacer imágenes, del cual tenían el monopolio entonces. Visto así, resulta lógico que un artista solicitado de la época con mucho trabajo, de haberlo conocido, hubiera utilizado un sistema para acelerar su proceso de trabajo.

La utilización de esta nueva tecnología óptica, más allá de las facilidades que pudiera ofrecer desde el punto de vista artesanal, aportó una nueva manera de contemplar y representar el mundo material. Esta nueva herramienta permitía obtener imágenes más

---

<sup>198</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.131.



inmediatas y poderosas, y este nuevo modo de ver impregnó incluso a los artistas que pudieron no estar involucrados directamente con ella. Hockney defiende que después del año 1500 casi todos los pintores estaban influidos por las tonalidades, degradación y colores encontrados en la proyección óptica. Podrían haber desconocido la tecnología o no haberla utilizado, pero sí haber visto visto dibujos y pinturas hechos con ella. Hasta la invención de la fotografía, su aspecto naturalista podría haber llegado a ser tan dominante como para influenciar al resto de pinturas.



Figura 27. Gerard Ter Borch, *Apfelschälerin*  
Óleo sobre lino, 36,5x30,5cm, 1660

En su investigación, David Hockney elabora un gran políptico de pinturas en el que, a través de una línea de tiempo, se puede observar un avance hacia el naturalismo. La historia del arte identifica este proceso como algo gradual que se desarrolla desde el siglo XV hasta el XIX, cuya explicación no es otra que una progresiva mayor destreza para el

dibujo, y la invención en el siglo XV de la perspectiva lineal analítica, que proporcionó una técnica para la representación del retroceso en el espacio de un modo naturalista. Pero según los estudios de Hockney, este avance no fue gradual, sino un cambio repentino que se debe a la mirada óptica: la tecnología utilizada por los artistas tiene, según este autor, “una influencia profunda, directa e instantánea en la naturaleza de la obra que realizan”. Lo nuevo de este argumento es que se reflexiona sobre cómo esta tecnología cambió la imagen y la propia manera de crearla por parte del pintor, lo que Hockney denomina como la mirada óptica y su conexión con el gran naturalismo que rápidamente se extendió por toda Europa [Figura 27].

En este periodo de tiempo la tecnología óptica era algo limitada y se utilizaba en especial para gafas, y aunque estos objetos fuesen poco comunes para la época, es importante remarcar que, en el caso concreto de los Países Bajos, los pintores y los fabricantes de espejos eran miembros del mismo gremio. David Hockney defiende que los pintores, como personas que hacían imágenes, deberían haberse sorprendido con los efectos ópticos, como el que un espejo convexo puede proporcionar en la representación de una habitación entera en su reflejo, encontrando ejemplos de este tipo de representaciones en diversos detalles de pinturas de la época. No obstante, y a modo de anécdota, en aquel momento los espejos planos eran objetos difíciles de hacer y muy caros. Hockney explica que, por ejemplo, en el inventario hecho a la muerte de un aristócrata de la época, un espejo veneciano de 117 por 66 centímetros tenía el valor de 8.016 libras, mientras que el valor de un cuadro de Rafael era de 3.000 libras.

Hockney apunta a la década de 1420 y también comienzos de 1430 como el momento específico en el que se da este cambio repentino —la mirada óptica—, concretamente en Flandes. Esta época es considerada también como la de la invención de la pintura al óleo en los Países Bajos, mezclando un aglutinante empleado por los fabricantes de muebles con pigmento en polvo, y también la de la invención de la perspectiva, en este caso en Italia. En nuestro caso, esta evolución de la técnica hacia el naturalismo y si se debe a un progresivo avance técnico o un repentino cambio gracias a la cámara oscura, no es de vital importancia aunque sí relevante. Lo que resulta más interesante para nosotros como ya hemos dicho con anterioridad, es la propia utilización de esta tecnología y las influencias que haya causado al tipo de imagen su integración en el proceso de trabajo. La influencia de la utilización de estas tecnologías en la forma de crear esta imagen, es

decir, el marco mental de los productores de imágenes de la época y sus consecuencias en las propias pinturas.

A comienzos del siglo XVII la tecnología experimentó un gran impulso, con mejores lentes en los nuevos telescopios y microscopios. Peter Sutton, en su correspondencia con Hockney publicada en *El conocimiento secreto*, explica que Delft no sólo era un lugar donde había una gran producción de lentes de alta calidad, sino también un gran centro artístico de los Países Bajos, con pintores como Emanuel de Witte, Carel Fabritius, Pieter de Hooch y Johannes Vermeer. Apunta también como coincidencia poco probable, y muy sugerente, que Antonie Van Leeuwenhoek, el gran fabricante de telescopios y la persona que perfeccionó el microscopio, fuera el fidecomisario de la herencia de Vermeer.

Es indudable que la iglesia católica poseía estos conocimientos sobre óptica a través de la obra “Opus Maius” de Roger Bacon, que en 1267 envió al papa Clemente IV. En 1080 ya se conocen trabajos sobre óptica, *Opticae Thesaurus: Alhazeni Arabis* del físico y matemático árabe Alhacén. Y Bing McGilray, en su correspondencia con David Hockney, señala que el médico valenciano Arnau de Vilanova ya utilizó una cámara oscura en 1290 para presentar “espectáculos en movimiento” o “cine”, situando a los espectadores en una sala oscura y proyectando en una pared lo que sucedía en la zona iluminada fuera de esta habitación oscura. El autor argumenta que probablemente en el sur de Europa el conocimiento de la óptica y las lentes estuviese restringido a excepción quizás de las gafas necesarias para leer y que solo utilizarían una cierta élite social alfabetizada, sobre todo de la clase eclesiástica. Sin embargo, en otras partes de la Europa protestante, donde se producen grandes reformas en la iglesia, como es el caso de Inglaterra o los Países Bajos, la tecnología no estaba restringida. Hans Holbein en Inglaterra y Vermeer en los Países Bajos. Velázquez, el viaje a Italia y su contacto con los más altos cargos de la iglesia. La perspectiva aérea coincide en gran medida con las características estilísticas descritas anteriormente.

En la mirada de inscripción histórica nos remitimos al arraigo del cine con la máquina, retomándolo en una posible génesis, nos tenemos que remontar fundamentalmente a las cámaras oscuras renacentistas herederas de aquellas de Alhazén (s. X), Roger Bacon (s. XIII) y el afán de enmarcar, de plasmar, la mirada a través de una “máquina” que se prolongará en diversos lentes, microscopios, telescopios, lámparas mágicas, panoramas, kinetoscopios varios, hasta llegar por este camino al cinematógrafo, que sintetiza movimiento

y marco. La vía de la máquina-visión, que nuestro estudio propugna, parece evidente y en cambio sobreabundan aquellas historias de cine ligadas a lo literario. Es curioso observar a múltiples autores que ven acción, planos con teleobjetivo incluido, flashbacks, fundidos, cortes... en diferentes frases, párrafos y textos; algo que vimos ya con Eisenstein y Dickens. Es paradójico que se haya incidido tanto en ver el movimiento en la palabra que lo relata y no en la imagen que lo genera y que nosotros asociamos básicamente a la pintura sin excluir arquitectura, escultura o música (piénsese en la división en movimientos de las sinfonías).<sup>199</sup>

Basándose en la hipótesis de que la tecnología siempre tiene un efecto cuando forma parte del proceso de una representación, David Hockney se centra en la obra de algunos pintores para analizarla desde esta premisa. Muchos historiadores del arte han argumentado que algunos pintores se sirvieron de la óptica para su trabajo, pero no de una manera tan amplia, y quizás eso se deba a la propia opacidad de los artistas en cuanto a sus métodos de trabajo, característica que perdura hasta nuestros tiempos. A pesar de que hay escritos sobre las técnicas a partir del siglo XVI, probablemente no se ha estudiado la verdadera magnitud y capacidad de la óptica en esos tiempos. Frans Hals, Caravaggio, Diego Velázquez, Johannes Vermeer. Todos ellos pintores de esta época a los que sin embargo, no se les atribuyen demasiados dibujos —en algunos casos ninguno—, en comparación con otros pintores.

La perspectiva es la óptica. [...] El espejo-lente da un cuadro en perspectiva y los italianos, racionales e inclinados a las matemáticas, elaboraron su sistema de espacio coherente para ensanchar la ventana o la imagen, cosa que no hicieron los holandeses. Ellos estaban por completo satisfechos con sus collages de espacio que resultaban ser más capaces de tener que ver con la narrativa y la narración. En este momento no tengo la menor duda de que nuestro principal descubrimiento fue el espejo-lente. Simplemente se habían olvidado de él (las leyes de la óptica no cambian), lo cual es la razón de que finales del siglo XVI sea ahora un período fascinante: el paso del espejo-lente a la lente, el mismo en que todavía seguimos<sup>200</sup>.

El autor defiende que los primeros artistas holandeses, entre ellos Van Eyck, utilizaron el «espejo-lente». Las pinturas no tienen una lógica de perspectiva “albertiana” sino de

---

<sup>199</sup> *Ibidem*, p.89.

<sup>200</sup> Hockney, David, *El conocimiento secreto*, Barcelona, Destino, 2001, p.279.

“collage” en la que todos los elementos representados en ellas están de frente, cada una de las partes es independiente. Se sugiere que en los Países Bajos, al contrario que en Italia, la perspectiva era más intuitiva. Se sabe que Van Eyck hacía múltiples dibujos de los elementos y luego hacía la pintura completa a partir de ellos. Todos los elementos eran dibujados de cerca, para luego ser traducidos en escala en el formato del cuadro siendo los objetos lejanos los más pequeños, pero sin pérdida alguna de detalle. El efecto del espejo-lente crea una imagen que contiene muchas ventanas, y al contrario que la perspectiva italiana, todo es llevado al plano del cuadro. Dirk de Vos dijo sobre Memling: «Es como si tuviera una tabla corredera». Este concepto de “tabla corredera” también se puede encontrar en muchos de los retratos de cuerpo entero que podemos ver hoy en día en El Prado, como los de Velázquez, en los que podemos ver la cara de frente y al mismo tiempo también sus botas.

La presencia manifiesta del armazón, la geometría proporcional, necesita ser explícita para Piero, mientras que para Jan es el modelado de la imagen en el ojo lo que en realidad importa. El punto de vista de Jan de cómo los humanos pueden alcanzar el acceso a una verdadera comprensión de la naturaleza, vía las glorias de sus efectos en tanto encantadoramente vistos en el ojo, es una expresión suprema de la actitud que yo sugería que da origen a la extensión de los espejos como realidades sucedáneas. Este cambio conceptual es lo que permite que el naturalismo basado en la lente, en el espejo o en el aparato, se vuelva viable <sup>201</sup>.

Otro aspecto interesante es lo que Hockney observa como “errores” en la perspectiva que se pueden encontrar en algunos cuadros. Menciona el cuadro de *Los Embajadores* de Hans Holbein en el que entre otras cosas se puede observar que los dos libros tienen puntos de fuga claramente distintos. Esto nos vuelve a llevar a la lógica del “collage” en el que los elementos son independientes unos de otros, y ante todo nos demuestra que no hay un trabajo “arquitectónico” inicial “a la italiana” en el que todos los objetos forman parte de una misma perspectiva sino más bien una multiplicidad de ventanas cada una con sus propias leyes, que luego han sido unidas en el cuadro.

La pintura presenta una evolución en su desarrollo, en su autonomía como expresión artística, fundamentalmente referido a esa independencia de lo

---

<sup>201</sup> Martin Kemp en: *Ibidem*, p.264.



literario, a la información que nos va ofreciendo el plano pictórico, desvinculada de imposiciones textuales, que podemos aplicar al cine <sup>202</sup>.

Quizás sea Johannes Vermeer sobre quien más se haya hablado acerca de su relación con la óptica. Como ya hemos comentado con anterioridad, es sabida su relación personal con personajes involucrados en la invención de artilugios ópticos. En sus pinturas se pueden observar múltiples indicios de su utilización, o como mínimo su conocimiento de los efectos que se podían observar en las imágenes que estos aparatos ofrecían. La profundidad de campo, con objetos representados de una manera muy nítida y otros sin embargo poco definidos. El efecto “halo” en los toques de luz en los objetos representados, sin duda hay “un conocimiento sobre cómo la lente transforma los datos visuales” <sup>203</sup>, comenta Peter Sutton en *El conocimiento secreto*.



Figura 28. Johannes Vermeer, *The Geographer*  
Óleo sobre lienzo, 45x51cm, 1669



Figura 29. Johannes Vermeer  
*Woman reading a letter*  
Óleo sobre lienzo, 46,5x39cm, 1663

Otra de las consecuencias de la utilización de la cámara oscura es que el marco corta la imagen en lugares poco lógicos, mostrando una porción de la realidad al contrario de lo que se podría esperar de una composición ideada por una mente humana [Figura 28 y 29]. Un artista idearía una composición de acuerdo con su razón, elaborando una

---

<sup>202</sup> Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.26.

<sup>203</sup> Martin Kemp en: Hockney, David, *op. cit.*, p.241.

jerarquía entre los elementos representados y como mínimo resultaría extraño que un objeto quedará “cortado” en la superficie —el cuadro-ventana—, revelando una arbitrariedad que es más propia de un artificio mecánico que de un razonamiento humano. Esto no se observa abundantemente en los cuadros de Vermeer, como bien explica Arthur Wheelock, del que afirma que “el refinamiento y la purificación extremos de las composiciones de Vermeer demuestran que el pintor usó aparatos ópticos sólo como fuente de primeras impresiones visuales” <sup>204</sup>, pero sí se pueden ver ejemplos de objetos como vasos o sillas que están en los extremos de los cuadros y que se cortan como si de un encuadre fotográfico se tratara.



Figura 30. Johannes Vermeer, *Woman reading a letter*  
Óleo sobre lienzo, 46,5x39cm, 1663

Es evidente que en el momento en el que se utiliza un aparato como puede ser una cámara oscura o una cámara cinematográfica, la lógica en la representación ya no es la

---

<sup>204</sup> Arthur Wheelock en: *Ibidem*, p.225.



misma, el planteamiento cambia y por tanto cambia el resultado. Se decide qué se mantiene dentro del marco y qué se queda fuera y, en consecuencia, la imagen ya no es una composición total creada por el artista en un plano, sino un fragmento de la realidad encuadrada por un aparato óptico, aunque luego ésta sea modificada por el pintor que es quien realiza finalmente la imagen [Figura 30].

Como tantas otras veces en la obra de Vermeer, la sensación es de suspense precinematográfico, pues no tenemos el menor indicio de lo que puede mostrarnos el siguiente fotograma. Lo que comparten todas las lectoras y escritoras de Vermeer es la misma actitud absorta ante sus respectivas cartas, y, por tanto, la misma capacidad para la reflexión. Pero Vermeer no alude a esta capacidad únicamente mediante la elección del tema de las cartas, ni tampoco mediante las miradas huidizas, sino que transmite con gran sutileza pictórica la concentración con la que cada una de estas mujeres se entrega a su actividad, como si sus cuidadosas composiciones fuesen metáforas de la actividad mental de las figuras <sup>205</sup>.

Esta cita sirve para volver de nuevo a la comparación imagen movimiento [Figura 31] e imagen tiempo. Siguiendo con la descripción de la imagen de Vermeer hecha por Alejandro Vergara, la imagen de Vermeer no es un momento esencial ni tampoco un instante congelado de un movimiento, sino más bien todo lo contrario, una imagen que aparece desconectada de las imágenes que le preceden y le suceden. Es una imagen durativa, o al menos exige una mirada atenta —reconocimiento atento—, que requiere de una duración para realizarse correctamente. Vermeer es mucho más sobrio y contenido de lo que lo fueron otros artistas de su época, todos ellos, con una intención moralizante más explícita. Esa simplicidad lo hace más contemporáneo, su simplificación lo hace menos sujeto a las modas, y por tanto más imperecedero. El pintor experimenta una evolución en su obra hacia la supresión de los elementos pintorescos y “la obviedad de la consideración moral” <sup>206</sup>. La pintura de Vermeer, bajo un aparente realismo, esconde una manera de pintar muy meditada, en la que las relaciones visuales priman entre los varios elementos de la composición, imponiendo su intensidad visual, rasgo que reduce el interés por los comentarios literarios. Tras completar una primera versión del cuadro, la sometía a un proceso de transformación y simplificación. Tal vez por eso, Valeriano Bozal,

---

<sup>205</sup> Vergara, Alejandro en: VVAA, *Vermeer y el interior holandés*, Madrid, Museo del Prado, 2003, p.81.

<sup>206</sup> Bozal, Valeriano, *op. cit.*, p.94.

en su libro *Johannes Vermeer de Delft*, afirma que “la imagen de Vermeer es más compacta, menos descriptiva y menos retórica, y por ello es más monumental. Su composición es más simple, pero también más efectiva: se ha desinteresado de la representación pormenorizada del interior” <sup>207</sup>.



Figura 31. Peter Paul Rubens, *The Descent from the Cross*  
Óleo sobre tabla, 420x320cm, 1612-1614

¿Cuál es la razón de la diferencia, por qué Vermeer es un artista moderno y no lo son Metsu o Ter Borch, pintores en modo alguno menores? ¿Por qué es un pintor próximo —es lo que quiere decir aquí moderno—, no lejano, como les sucede a otros pintores de género? La mencionada *Banda de músicos*, de Rembrandt, es una pintura que pertenece al pasado, no así las de Vermeer. ¿Por qué? Una cuestión de calidad, ciertamente, mas, ¿qué queremos decir con calidad? Ante las pinturas de Vermeer, todas las de sus “compañeros” de género, incluidas las de Pieter de Hooch, resultan anecdóticas, están saturadas de acontecimientos y de reflexiones morales, cuando no de objetos, suscitan nuestra curiosidad por lo que nos es ajeno: no pertenecemos a ese mundo. Quizá con Vermeer sucede todo lo contrario: nos identificamos con él, con los protagonistas de sus escenas, con su atmósfera, con sus actitudes, su concentración, sus alusiones..., y luego tratamos de satisfacer nuestra

<sup>207</sup> *Ibidem*, p.82.

curiosidad. Esas figuras somos nosotros, es nuestra materialidad, nuestra concentración, la experiencia de la luz que tenemos o podemos tener, la experiencia de las noticias que llegan por carta, del galanteo, de las relaciones entre personas <sup>208</sup>.

El análisis radiográfico nos permite conocer el proceso de trabajo del pintor, demostrando que no sólo se limitaba a representar lo que tenía ante sus ojos, sino que realizaba cambios durante el curso del trabajo, cambiando la composición continuamente para una mayor sobriedad y efectividad. Según Jorgen Wadum, a propósito del cuadro *Lectora en la ventana*, el punto de fuga se orienta hacia un punto inadecuado, y en cuadros como *Alegoría de la pintura*, el punto de fuga parte de la musa Clio para darle la mayor atención. Pero en éste, el punto de fuga “se orienta entonces hacia la pared, superficie “neutra” del cuadro, sin motivos relevantes que llamen la atención del espectador” <sup>209</sup>. Al suprimir la imagen de Cupido, Vermeer ha eliminado elementos, simplificando el cuadro y haciéndolo “más hermético”, en palabras de Valeriano Bozal iniciando un proceso de sobriedad en el que Vermeer no hace sino avanzar constantemente.

Indudablemente, el artista o aun el fotógrafo no podrían superar nunca el letargo de la efigie estática si no fuera por esa característica de la percepción que en *Arte e ilusión* describí como la “contrapartida del observador”. Tendemos a proyectar vida y expresión en la imagen estática y a añadir, a partir de nuestra experiencia, lo que falta en añadir, a partir de nuestra experiencia, lo que falta en realidad. Por ello, el retratista que quiera compensar la carencia de movimientos ha de movilizar ante todo nuestra proyección. Debe explotar las ambigüedades del rostro estático de forma que la multiplicidad de las posibles lecturas produzca un aspecto de vida. El rostro inmóvil debe parecer un punto nodular de los muchos movimientos expresivos posibles. Como me dijo una vez una fotógrafa profesional con una exageración excusable: se busca la expresión que supone todas las demás. Un análisis de los retratos fotográficos bien conseguidos confirma la importancia de la ambigüedad. No queremos ver al modelo en la situación en que realmente se encontraba mientras le fotografiaban. Pretendemos que logramos hacer abstracción de este recuerdo y lo vemos reaccionar en contextos de la vida real más característicos <sup>210</sup>.

---

<sup>208</sup> *Ibidem*, p.232.

<sup>209</sup> *Ibidem*, p.144.

<sup>210</sup> Gombrich, Ernst, *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós comunicación, 2007, p.34.

Éste es el punto en el que con mayor claridad se separa Vermeer de De Hooch. Según Bozal, Vermeer es más sobrio, reduce esos “cuerpos extraños” en la medida de lo posible. Su trabajo consiste en eliminar los motivos simbólicos excesivos. Ese camino hacia la simplicidad no es sino el resultado de una “sutil complejidad”, según el autor. Mediante el esfuerzo pictórico, Bozal argumenta que es como si el pintor quisiera que nos detuviésemos, como si el asunto requiriese mayor meditación y reflexión. Podríamos decir que Vermeer se deshace del texto, es decir, comienza un proceso de supresión de la información que subyace en otras muchas imágenes pictóricas que encontramos en esa misma época. Esto, en nuestra opinión, añade ambigüedad a la imagen y, por tanto, exige al espectador un tiempo mayor para su contemplación —*beholder’s share* de Gombrich—, y lo más importante, añade temporalidad y duración a la imagen.

Es esa atención a la experiencia, [...] es lo que hace de Vermeer un pintor moderno, nuestro, por lo que hoy se “impone” más allá de la connotación moral. Experiencia de la vida corriente, sin énfasis, sin retórica, experiencia que configura el mundo visual, material, en el que se produce, procurándole un valor que, sin embargo, excede la estricta visualidad en la que se funda. [...] Vermeer supone un observador fugaz, temporal y así, si se quiere, más real, pues en el mundo empírico somos nosotros esos observadores. Fugaz no porque esté en movimiento, sino porque la fugacidad, la temporalidad, forma parte sustancial de la mirada: no hay mirada sin tiempo ni fuera del tiempo, no hay experiencia visual al margen de la temporalidad <sup>211</sup>.

Con este repaso histórico se construye un relato en el que la imagen, a través de los siglos, ha evolucionado junto con el pensamiento humano, creando distintos métodos de representación. La utilización de la cámara oscura influyó —también lo hizo la invención de la *perspectiva artificialis*— mucho más en la creación de imágenes de lo que puede parecer a simple vista, y es que en el momento en que un artificio tecnológico como lo es la cámara oscura entra en el sistema de trabajo de un pintor, la imagen producida experimenta cambios. La cámara oscura se rige por los mismos principios que la cámara fotográfica o la cinematográfica, a excepción de la capacidad de estas últimas de fijar en una película sensible o sensor electrónico digital, las impresiones visuales que entran en el aparato a través de la lente. En la cámara oscura ese trabajo de fijación lo ejercía el pintor.

---

<sup>211</sup> Bozal, Valeriano, *op. cit.*, p.234-235.

En fotografía, no obstante, esas rígidas reglas no se pueden modificar demasiado. La cámara es mucho más antigua que la propia fotografía; en realidad es un invento del siglo XVI. La cámara oscura es aún más antigua, pero fue en dicho siglo cuando se le aplicaron lentes. El procedimiento fotográfico se basa simplemente en el descubrimiento en el siglo XIX de una sustancia química que podía “congelar” la imagen proyectada desde un agujero en la pared, por así decirlo, sobre una determinada superficie. Lo verdaderamente nuevo fue ese descubrimiento de los químicos, y no el modo de ver en concreto, cuya invención se remonta a la Italia del siglo XV. Es decir, que en cierto sentido la fotografía es el desarrollo final de algo muy antiguo, no el principio de algo nuevo <sup>212</sup>.

Los cambios que se pueden advertir en estas nuevas imágenes de hace siglos incluyen el surgimiento del concepto de fragmento espacial que antes se ha argumentado, ya que el pintor al utilizar este artilugio necesariamente realiza una acción que es comparable a la que cualquier fotógrafo o cineasta hace en la actualidad: mirar a través de un visor el campo visual. Esta diferencia, creemos, es de vital importancia. Aparece, en consecuencia, el concepto de encuadre, mucho antes de la invención de la fotografía y el cine. Y el encuadre, el hecho de encuadrar algo, significa ante todo elegir, decidir qué queda dentro del cuadro y qué queda fuera. Por tanto, se puede argumentar que el concepto del fuera de campo también aparece en este momento de la historia, el juego entre lo que se muestra y lo que no se muestra.

Los límites de la pantalla no son, como el vocabulario técnico podría a veces hasta creer, el marco de la imagen, sino una mirilla que sólo deja al descubierto una parte de la realidad. El marco polariza ese espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo <sup>213</sup>.

Sin embargo, cuando utilizamos una cámara fotográfica obtenemos un fragmento de la realidad a dos niveles distintos: por una parte obtenemos un fragmento espacial plano, pero también un fragmento temporal, el denominado como instante congelado que es la fracción de tiempo fijada en un soporte de manera permanente. Esta fragmentación temporal no sucede en la cámara oscura, ni tampoco en el cine —al menos teóricamente

---

<sup>212</sup> Hockney, David, *op. cit.*, 1994, p.124.

<sup>213</sup> Bazin, André en: Ortiz, Aurea y Piqueras, María Jesús, *op. cit.*, p.36.



—. Cuando un pintor que utilizase una cámara oscura para mirar a través de ella y utilizarla para el cometido que fuese, no estaría viendo un instante congelado sino el propio transcurso del tiempo, encuadrado por los límites del visor y sin posibilidad alguna de darle a un botón que generase una instantánea. Este concepto de instante congelado no debería estar en su cabeza —aunque sí quizás el instante pregnante—, por lo tanto la imagen producto de este artilugio es un fragmento espacial plano y durativo, prolongado en el tiempo. Esta duración no puede ser trasladada a una imagen fija como lo es la pintura, pero el pintor podía verla con sus ojos y por tanto pudo ser su objetivo la recreación de esta duración en la imagen pictórica.

Ángel Quintana (1999), afirma que para Bazin “el cine no hace más que prolongar la tradición realista de la imagen (...) su objetivo intrínseco, como medio de expresión realista, reside en el modo en que reproduce la significación concreta y esencial del mundo”<sup>214</sup>.

Después de la cámara fotográfica, que consiguió fijar el instante en un soporte, la evolución tecnológica siguió su curso y mediante la superposición de instantes congelados con tal rapidez que el ojo fuese “engañado” y lo percibiese como un movimiento real, se llegó a la imagen cinematográfica. De algún modo, se evolucionó para volver al mismo punto. La imagen plana durativa que antes sólo podía existir dentro del visor de la cámara oscura —la mirada óptica de Hockney, o la imagen tiempo de la cámara oscura / pictórica—, ahora es registrada por la cámara cinematográfica y reproducida en su duración, que es la imagen tiempo cinematográfica. Con esto queremos decir que la conciencia del pintor que utilizaba una cámara oscura, su marco mental, y la conciencia del cineasta —al menos de una parte de ellos—, pueden ser más cercanos de lo que parece a simple vista y que esto se traduce en las imágenes que crearon. Y también que quizás la fotografía y el concepto de instante congelado se ocupa de cosas distintas.

Allí donde por primera vez se dispuso una cámara de cine sobre un trípode, frente al mundo y las cosas, había antes, desde mucho antes, un lienzo sobre un caballete, y tras él un pintor. Con su nacimiento, el cinematógrafo venía a relevar a la pintura asumiendo las aspiraciones y las tareas que a ésta le eran

---

<sup>214</sup> Ángel Quintana en: Baños Fidalgo, Fernando, *Tiempo lento en el cine y el video contemporáneo*, Madrid, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2013, p 152.

propias: capturar la apariencia de las cosas, crear un doble del mundo, detener la belleza, ser memoria de lo que pasa, testificar la realidad. Según nos recuerda Bazin, André Malraux escribía que “el cine no es más que el aspecto más desarrollado del realismo plástico que comenzó con el Renacimiento y expresó su expresión límite en la pintura barroca <sup>215</sup>”.

---

<sup>215</sup> Erice, Victor en: Saborit, José, *Guía para ver y analizar El sol del membrillo*, Valencia, Nau Llibres, y Barcelona, Ediciones Octaedro, 2003, p.12.



## 2.3 El fuera de campo en la imagen tiempo

Hemos mencionado ya en repetidas ocasiones que tanto en el cine como en la pintura se encuentran estrategias para sugerir y, por tanto, crear espacios imaginarios fuera de los límites de la propia imagen: el fuera de campo. También nos hemos referido a dos estrategias distintas para relacionar estos dos espacios. La primera corresponde a una lógica narrativa que responde a la creación de un fuera de campo desde el campo, que luego deviene campo y vuelve a sugerir un nuevo fuera de campo en una lógica causal que invita al espectador a participar en ella. Esta lógica narrativa responde a la manera de hacer del cine clásico, y también se puede encontrar en imágenes fijas que, a pesar de no contener movimiento para desarrollar estas estrategias, incluyen estos distintos momentos en una misma imagen, como ya hemos visto. También hemos visto que existen ciertos tipos de montajes cinematográficos que retardan estas resoluciones en mayor o menor medida, el denominado suspense cinematográfico, siendo esto a pesar de todo otra variante más de esta lógica narrativa, es decir, la lógica de la imagen movimiento.

Hemos hablado también de otro tipo de fuera de campo, existente en el cine y también en la pintura. Es esa imagen que tiene contenido fuera de sus límites, y este contenido puede ser percibido pero está destinado a permanecer sin resolver, por tanto a mantenerse imaginario. Nosotros datamos la aparición de este tipo de imagen por primera vez en la pintura, concretamente en el momento en que entra en juego el concepto de encuadre, delimitado por un espacio que se percibe y deja fuera todo lo demás. Este tipo de imagen se observa por primera vez en lo que Panofsky denomina la pintura del norte de Europa, principalmente holandesa, y aunque estas relaciones se han ido sugiriendo a lo largo de nuestro estudio, en este capítulo intentaremos concretar las relaciones existentes entre esta imagen pictórica y la imagen cinematográfica que desarrolla un fuera de campo no actualizable, es decir permaneciendo oculto y que nosotros defendemos que pertenece a la lógica de la imagen tiempo.

El espacio cinematográfico es siempre una fracción de un espacio más amplio y, en consecuencia, al delimitarse genera un espacio no mostrado, un fuera de campo. De este modo, el hecho de filmar un espacio implica encuadrarlo y elegir qué quedará dentro de la imagen; eso mismo ocurre en las pinturas con un punto de vista oblicuo y a distancia corta, como hemos visto en el ejemplo de la pintura *San Jerónimo en su estudio*, de Alberto Durero. Como se ha dicho ya en este mismo estudio, la pintura del norte de

Europa se caracteriza por representar un espacio que no comienza en el límite del cuadro sino fuera de él. La distancia en la que se sitúa al observador, el espectador, es corta, y la sensación que provoca en él es la de avanzar hacia adelante, incluyéndolo en el espacio representado.



Figura 32. Jan Van Eyck, *Portrait of Giovanni Arnolfini and his wife*  
Óleo sobre tabla, 82x60cm, 1434

La otra gran característica de esta pintura, a nuestro parecer, es consecuencia de la introducción de las novedades tecnológicas de la época y su influencia en las imágenes pictóricas. Como hemos podido comprobar, el tipo de sociedad en el que vivían estos creadores de imágenes permitía un fácil acceso a espejos y lentes, y esto es algo que se puede observar en las propias pinturas. Como ejemplo de este tipo de imagen nos centraremos en pinturas relevantes de la época como lo son *El matrimonio Arnolfini*, de Jan van Eyck [Figura 32], fechado en 1434 y expuesto en la National Gallery de Londres; también *Las Meninas*, de Diego Velázquez, de 1656 y expuesto en el Museo del Prado en Madrid y, finalmente, *La lección de música* de Johannes Vermeer, de 1660 y actualmente expuesto en el Palacio de Buckingham, en Londres. Tres pintores que poseen una alta consideración en la historia del arte, y que introducen en su trabajo objetos cuyos reflejos revelan un espacio adicional, que debería estar oculto en condiciones normales, desde el

punto de vista del espectador. Es curioso que en las imágenes que presentamos, los dos primeros pintores tomaron la misma decisión de trabajar este espacio adicional reflejado de un modo distinto en el resto de la pintura, con menor detalle y definición que el resto del espacio. Un espacio que se intuye, que no termina de materializarse. Es esquemático, pero da la suficiente información para que se pueda comprender que se trata de un reflejo que ofrece información adicional sobre ese mismo espacio y que nos permite enlazar ambos espacios gracias a esa coherencia. En el caso de la pintura de Jan van Eyck, y a modo de proposición o anécdota, el espejo consta de un marco que, a su vez, contiene 10 miniaturas de escenas pintadas sobre la vida de Jesucristo. Así incluye en el mismo objeto la pintura con fines narrativos sobre la Biblia, pintura con contenido —un ejemplo de la antigua imagen, la tradicional—, y el propio espejo convexo, que representa el tipo de imagen nueva basada en la óptica y su posibilidad de reflejar en una misma imagen todo el espacio de una misma estancia. La imagen antigua da paso a la imagen nueva en ese pequeño espacio de detalle de la pintura.

En estas pinturas también se observa otra nueva característica que nos devuelve a *Las Meninas* de Velázquez y también a Johannes Vermeer y su cuadro *Alegoría de la pintura* [Figura 33], hecho en 1666 y expuesto actualmente en el Museo de Historia del Arte en Viena, Austria. Ambos cuadros nos sitúan en un espacio que no es el común en una pintura, y llevan al límite ese intento de integrar al espectador en el espacio representado. En el caso de *Las Meninas*, es el juego de espejos el que sitúa al espectador en el sitio donde debería estar el referente a representar por el pintor —en este caso podemos saber que son los reyes gracias al reflejo del espejo—, estrategia que nos introduce dentro de la representación y que sólo podría llegar a ser superior en esa inclusión en el espacio, si pudiéramos ver nuestro propio reflejo en el espejo del fondo. En el caso de la pintura de Vermeer, la estrategia consiste en situar al espectador tras el pintor mientras éste realiza su trabajo, en lugar de situarlo frente a la propia pintura. En nuestra opinión, en este caso también se genera este espacio adicional en el que se incluye al espectador dentro de la “escena”, viendo lo que normalmente no es posible ver desde el punto de vista del proceso de trabajo, pero también desde el punto de vista de un autorretrato, ya que en lugar de ver los rasgos faciales que permitirían al espectador identificar a una persona, vemos su espalda, que niega esta identidad y por tanto crea un espacio imaginario —el de la identidad del pintor— que por fuerza permanecerá suspendido y sin posibilidad de ser resuelto.



Figura 33. Johannes Vermeer, *The Art of Painting*  
Óleo sobre lienzo, 130x110cm, 1665–1668



## 2.4 *Cat People*

Una persecución en Central Park entre dos mujeres en un ambiente nocturno y solitario. Mediante un montaje paralelo, la intención del cineasta es la de controlar mediante la narración las formulaciones de hipótesis del espectador. La escena dedica periodos de tiempo similares para presentarnos una sucesión de planos idénticos en los cuales aparecen una mujer caminando y posteriormente otra, unos metros atrás. Los planos se contraponen y una vez establecida esta lógica de persecución en planos temporales equivalentes, se muestra un plano fijo de la primera atravesándolo que provoca que el espectador anticipe la entrada en plano de la siguiente en función de los tiempos anteriormente dados. En lugar de eso, la sucesión lógica se rompe y nadie entra en el plano. La mujer perseguida parece darse cuenta también de la anomalía y, por primera vez, parece ser consciente de la amenaza, volviendo la mirada atrás para finalmente mostrar un plano del parque a sus espaldas que se muestra vacío. La escena crea una lógica de planos que se suceden de un modo ordenado, y que produce en el espectador una predicción de los acontecimientos que han de suceder posteriormente de acuerdo con esa lógica. Sin embargo, ese desarrollo lógico predecible no se produce y, en lugar de eso, nada ocurre y no se nos ofrece ningún tipo de explicación sobre esta ruptura en la lógica narrativa. La ruptura en la narración de la escena es una ruptura con la lógica narrativa del cine clásico y, en consecuencia, provoca una frustración en las expectativas del espectador. Se busca una solución dentro de la lógica creada por los planos anteriores, y en lugar de ello no se encuentra nada más que una suspensión, algo que ha sido interrumpido o que no ha sido resuelto, el vacío [Figura 34].

Like darkness, time is often considered to be invisible. One cannot 'see' time and, being invisible, time is, like darkness, hard to understand. *Melancholia's* slowness again emerges here as important: in showing us long, long takes in which 'nothing' happens, we begin to see that other invisible component of the world, time <sup>216</sup>.

La tesis de Santiago Fillol, titulada *Manifestaciones de una lejanía (por cercana que pueda estar)*, plantea un exhaustivo estudio del fuera de campo y sus diferentes variantes, tomando como punto de partida una escena específica que pertenece a la película *Cat People* (1942), del director de cine Jacques Torneur. Para el autor esta escena es de gran

---

<sup>216</sup> Brown, William en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.120.

importancia ya que representa un cambio de paradigma en la utilización del fuera de campo, y a partir de ese fragmento cinematográfico realiza una profunda reflexión sobre la importancia de lo oculto —la elipsis— en el cine. El autor comienza precisando que el grupo responsable de la realización de esta serie de películas de terror a la que pertenece *Cat People* —denominado como el “Lewton Team”—, se centró en lo oculto como origen del miedo que pretendían generar en sus producciones cinematográficas. Creían que el verdadero terror provenía de las imágenes en las cuales la amenaza no podía ser identificada, y ello provocaba una sensación de amenaza constante. De este modo, el espectador no puede ser capaz de identificar la procedencia de la amenaza, generando una sensación de vulnerabilidad ante lo inexplicable o lo incierto.



Figura 34. Jacques Tournier, *Cat People* (1942)

La sucesión de planos anteriormente descrita proviene de un esquema de montaje clásico. Los planos contrapuestos en la escena son similares en cuanto a ángulo y encuadre, también en cuanto al tiempo. El autor defiende que este tipo de repeticiones anima al espectador a ignorar el montaje y a fijarse sólo en las diferencias de los factores narrativos que cambian entre planos. Un plano nos prepara para el siguiente, lo que Gombrich denomina como el horizonte de expectativas del espectador y que lo lleva a proyectar una serie de probables posibilidades futuras para los siguientes planos. En la secuencia de Tournier existe una “desactivación” de la lógica clásica utilizando sus propios patrones, provocando “el desconcierto del espectador que ha perdido las riendas del

sentido clásico que guiaba el montaje. Aquí, el espectador queda a merced del montaje: es éste quien, a partir de este punto, dirige el sentido dramático y no al revés” <sup>217</sup>.

Esta imposibilidad en la identificación de la amenaza mediante el desmantelamiento de la estructura causal produce una intensificación en el grado de desconcierto del espectador, y quizás ahora la amenaza se percibe como mayor por el simple hecho de no tener ubicación. Lo que se nos ofrece en lugar de un perseguidor es un espacio vacío sin el menor indicio de presencia alguna, algo que no tiene sentido siguiendo la lógica presentada en la propia escena. Este espacio no contiene ningún indicio de anormalidad, ninguna pista narrativa para el espectador, y a partir de aquí se vuelve a una lógica de planos en los que se enfrenta a la mujer huyendo, con la diferencia de que el perseguidor ahora es el espacio vacío. Se crea un miedo provocado por la incapacidad de obtener una interpretación que por otra parte no promueve una continuidad del suspense al estilo clásico, sino una continuidad en la suspensión. El autor defiende en relación a esto que “cuando lo desconocido no puede —o no logra— adoptar ninguna forma, le da forma al miedo en sí. Es decir, cuando el miedo se topa con la manifestación de un fenómeno impensable, se transforma en una experiencia pura que no puede materializarse en ninguna forma concreta: una angustia sin anclas, sin ropajes” <sup>218</sup>.

Santiago Fillol menciona también otro aspecto importante de esta escena que de algún modo cierra el desarrollo de acontecimientos antes descritos, el *Bus Effect*. El autor describe este efecto como un sobresalto, “un sacudón sensorial provocado por una irrupción inesperada y arrolladora de imagen y sonido”. La escena termina con el ingreso repentino en escena de un autobús que interrumpe de un modo brusco las potenciales reflexiones del espectador ante lo ocurrido anteriormente en la persecución. De este modo, esta entrada en escena suspende la búsqueda de sentido con acontecimientos posteriores sin que el espectador haya conseguido encontrar un sentido a todo lo ocurrido, manteniendo la suspensión. De este modo, Fillol argumenta que el cineasta superpone un falso miedo, que sería en este caso el sobresalto de la entrada en escena del autobús, con el miedo verdadero que representaría el vacío y su imposibilidad de interpretación.

---

<sup>217</sup> Fillol, Santiago, *Manifestaciones de una lejanía (por cercana que pueda estar)*, Barcelona, Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, 2002, p.25.

<sup>218</sup> *Ibidem*, p.30.



El concepto de suspense consiste según el autor, y parafraseando a Xavier Pérez y su libro *El suspens cinematogràfic* (1999), en una demora en la resolución de un hecho en la narración cinematográfica. El autor, citando este texto, describe el suspense como una provocación por parte del cineasta en el espectador, en la cual se ofrece o se sugiere una información o acontecimiento no completo que puede ser resuelto inmediatamente en el transcurso de los siguientes planos, o bien ser demorado por un tiempo indefinido o incluso hasta el final de la narración. Se establece un deseo de encontrar respuestas por parte del espectador ante una información anticipada no resuelta. Pero a diferencia de esta suspensión descrita con anterioridad que podría denominarse como clásica, el suspense que encontramos en Torneur no está destinado a resolverse. No existe una demora, sino más bien una negación de la resolución, una imposibilidad de formularse.

Santiago Fillol continúa su relato estableciendo una comparación entre el suspense que se genera en Hitchcock y en Torneur. El propio Hitchcock en su entrevista con Truffaut describía un sistema que él mismo denominaba como el *MacGuffin*. El *MacGuffin* era un peligro, alguna información no revelada, que él defendía debía ser resuelta al final del segundo tercio de la película o tercer cuarto, evitando un final explicativo. Lo que esto demuestra es que en la lógica hitchcockiana se establece una relación causal en la cual siempre hay una resolución a ese hecho que genera el suspense en la primera parte de la película. Por el contrario, en la suspensión de Torneur no se genera esta lógica de resolución sino que más bien se plantea una ausencia de sentido en su continuidad no causal. Como argumenta el propio Fillol, si el *MacGuffin* nos arrastra, el *Bus Effect* nos deja a la deriva. Se podría decir que Torneur trata de desactivar el clasicismo utilizando sus estrategias desde dentro, pero al no ofrecer una continuidad causal hace desaparecer el horizonte de expectativas del espectador generando esa suspensión: “La persecución de *Cat People* ha conservado el patrón —la forma— del montaje paralelo clásico, pero ha suprimido su contenido. No hay perseguidor pero sí hay amenaza; una sensación de amenaza inminente que se ha amplificado al perder todo referente” <sup>219</sup>.

En las propias palabras de Fillol, “la expresión cinematográfica más pura del reconocimiento de una otredad amenazante” no se da en la relación campo contracampo sino más bien en la relación campo fuera de campo —la única posible en la expresión

---

<sup>219</sup> *Ibidem*, p.44.

pictórica por otro lado—. Pone como ejemplo el trabajo de Fritz Lang, Murnau o Carl Theodor Dreyer como cineastas que han utilizado el fuera de campo con esos objetivos, que según el autor “insinúa una tradición y una experiencia extranjera a las convenciones causales que predominarán en los géneros clásicos” <sup>220</sup>. Murnau estuvo relacionado con el expresionismo alemán. Fritz Lang fue pintor antes que cineasta, como se comenta en capítulos anteriores. Y finalmente, entre diversos textos destacamos un catálogo de una exposición celebrada recientemente en Barcelona sobre las analogías que se pueden encontrar en las pinturas de Wilhelm Hammershøi y las películas de Carl Theodor Dreyer, ambos daneses y prácticamente de la misma generación <sup>221</sup>.

Murnau dispone sus elementos en cuadro como un pintor, logrando una imagen de gran belleza plástica y de gran fuerza expresiva que condensa una idea y comunica emociones al espectador. Esta concepción pictórica le lleva a lograr un auténtico lenguaje visual que dista mucho de la funcionalidad de los encuadres en el cine americano, donde lo que importa es lo que hace o dice el actor. En el cine americano tradicional la acción precede al encuadre y lo determina. En Murnau (y otros cineastas preocupados por la plástica) el encuadre precede a la acción y la determina“ <sup>222</sup>.

La relación campo contracampo nace de la sutura entre dos espacios mediante el montaje, mientras que la relación campo fuera de campo surge a partir de la delimitación de un espacio a través del hecho de cortar, que es anterior al montaje. El fuera de campo en el espacio cinematográfico clásico es aquello que no se ve pero es susceptible de ser visto en otro fragmento, un margen que ha sido compuesto en la imagen, y presagia una presencia que podría ingresar en ella. Como se ha dicho con anterioridad, se establecía de algún modo un tipo de sistema en el que las imágenes iban completándose unas a otras de una manera causal, y ese pequeño suspense generado se iba resolviendo progresivamente a través de la sucesión de planos montados. Esa latencia del fuera de campo puede ser prolongada y como consecuencia de ello se eleva la potencia o importancia hacia lo no visto, que finalmente puede ser resuelto con un contraplano que descargue esa inquietud, como ya se puede observar en las primeras obras de Murnau y Dreyer. Ese breve período de tiempo de latencia que se genera puede ser mantenido

---

<sup>220</sup> *Ibidem*, p.45.

<sup>221</sup> VVAA, *Hammershøi i Dreyer*, Barcelona, CCCB, 2007.

<sup>222</sup> Luciano Berratúa en: Del Real Amado, Jesús, *op. cit.*, p.35.

durante un periodo de tiempo más prolongado o incluso no estar destinado a ser resuelto, sosteniendo el magnetismo que se genera.

Murnau, que construye generalmente sus películas o sus secuencias a partir de la impresión pictórica de un cuadro, recreará su clima visual, pero no copia el cuadro en concreto. El montaje, a diferencia del clásico que se basa en respetar el eje de 180 grados, se produce de diversas maneras: por la mirada, línea imaginaria entre los ojos y el centro de interés de lo que ve; por analogía de encuadre, de actitudes, de movimientos... La tensión dramática dentro de la secuencia o el plano, no la consigue solo con la música, como estamos acostumbrados (es curioso cómo la música sabe ya lo que los personajes todavía ignoran), sino que logra esa tensión por líneas compositivas, con el decorado deformado, varios puntos de fuga, diagonales e inclinación de líneas opuestas de plano a plano... Parece que estemos hablando de un escenario barroco compuesto por Bernini, con las directrices conceptuales de Wölfflin, y al mismo tiempo son esos elementos los que hoy se estudian en psicología general, como correspondencia entre imágenes, para el estudio de la percepción del movimiento real. Es precisamente Murnau el autor que nos hace estar en desacuerdo con Deleuze, puesto que nos proporciona esos elementos que requería Deleuze para la profundidad de campo antes que Renoir en *La regla del juego* (1939) <sup>223</sup>.

Fillol afirma que el fuera de campo tiene “una mayor pregnancia sobre la imagen como espacio indefinido y magnético que como promesa de resolución previsible. [...] Es posible detectar relaciones de campo-fuera de campo que van más allá de la sutura del campo-contracampo, dejando siempre una zona indefinida y pregnante, una herida abierta” <sup>224</sup>. Por ello argumenta que el fuera de campo tourneriano tiene tanto poder, ya que no juega con la imposibilidad de ver sino en la imposibilidad de imaginar el fuera de campo.

Bonitzer ve en la pintura un instante de suspensión inconmensurable, justamente porque el más allá de la imagen, insinuado por el cuadro pictórico, jamás podrá ser restituido en un "plano" siguiente. Pero en el cine, este más allá "debe ser", según este autor, colmado por un sentido, por una imagen que se postule como causante de ese horror. El enigma funcionaría aquí como un

---

<sup>223</sup> Luciano Berratúa en: *Ibidem*, p.133.

<sup>224</sup> Fillol, Santiago, *op. cit.*, p.52.

acicate sobre el relato. Estos tipos de fuera de campo pueden ser identificados, aunque con significativas variantes, en el cine de Lang y Hitchcock. Pero nada de esto se encuentra en Tourneur. La continuidad trabajada por Tourneur, como ya se ha enunciado, no proviene del suspense que exige una respuesta, sino de una suspensión que no puede restituir un sentido, pero sí canalizar un dinamismo extraño a partir de esa interrupción. Como se viene insinuando, el fuera de campo tourneuriano está a caballo entre el clasicismo y la modernidad. Y sólo una lectura que vaya abriendo estas imágenes con una mirada más amplia evitará caer en una simple distinción con el universo clásico, o en una homologación presuntuosa con ciertos tópicos de la modernidad <sup>225</sup>.

Santiago Fillol presenta en su estudio una confrontación entre los distintos planteamientos que, como ya hemos visto, varios pensadores han expuesto sobre el fuera de campo, Noël Burch y Gilles Deleuze. En el caso de Burch se plantea un tipo de fuera de campo imaginario que pueda llegar a ser irreductible, “que no se definiría únicamente por su subordinación a un campo y su consecuente engarce causal”. Por su parte, Deleuze comienza su planteamiento definiendo el fuera de campo como algo que “remite a lo que no se oye ni se ve, y sin embargo está perfectamente presente”, afirmando que todo encuadre determina un fuera de campo y haciendo la distinción entre dos aspectos distintos del fuera de campo que lo lleva a distinguir entre “lo relativo actualizable” y “lo absoluto virtual”.

El primer aspecto tendría que ver con una serie de imágenes que progresivamente actualizan el fuera de campo en espacios concretos, y de este modo el fuera de campo siempre es actualizado en una cadena interminable de fueros de campo que se convierten en concretos y de nuevo remiten a un nuevo fuera de campo. El autor presenta una cita interesante al respecto de Charles Sanders Peirce en el que señala que “todo conocimiento está determinado por un conocimiento anterior, y todo lo cognoscible se presenta al pensamiento como signo. Y un signo (por naturaleza) sólo puede remitir a otro signo, y así sucesivamente. Ergo, toda posibilidad de asir un conocimiento sólo es concebible como una semiosis infinita: conocimiento mediado por un signo que remite a otro signo que remite a otro signo, etc” <sup>226</sup>.

---

<sup>225</sup> *Ibidem*, p.54.

<sup>226</sup> *Ibidem*, p.98.

El segundo aspecto del fuera de campo de Deleuze es el que más interesa a Santiago Fillol —y a nosotros—, el “aspecto absoluto que implica la perpetuación del fuera de campo en la virtualidad”. El autor defiende que la lógica del fuera de campo de Torneur está más vinculada a esto, aunque defiende que el planteamiento de Burch en su distinción entre fuera de campo concreto/imaginario es más exacto ya que el fuera de campo en Torneur es capaz de continuar siendo imaginario incluso cuando deviene campo, por tanto no es “actualizable”. No obstante, el autor plantea que el fuera de campo también desborda la dicotomía planteada por Burch ya que lo presentado por Torneur no es un fuera de campo imaginario sino más bien un fuera de campo “impensable”.

El absoluto directo señalado por Deleuze, es un absoluto simbólico e interpretable. En Occidente, quien mira al más allá, probablemente mira hacia Dios. El absoluto puesto en escena por Tourneur es un hueco inexplicable. Se mira, pero no se puede ver <sup>227</sup>.

Santiago Fillol afirma que la temporalidad del fuera de campo, en el caso de Torneur —expresado desde un cuadro vacío—, lo aleja del clasicismo para acercarlo a otro tipo de cineastas entre ellos Yasujiro Ozu, Robert Bresson o Michelangelo Antonioni. El fuera de campo prolongado en el tiempo y ajeno a la lógica de la causalidad expresada en el cine clásico, es para el autor un tipo de imagen muy pura que se resiste al flujo narrativo y que adquiere otro tipo de valor. Deja de ser un espacio funcional en el que interactúan los personajes que entrarán o saldrán de él, y que normalmente se genera cuando se prolonga la duración, como hemos dicho, sin ninguna lógica narrativa. El autor prosigue afirmando que “cada centésima de segundo va incrementando el peso específico de la imagen hueca, que a medida que se nutre de tiempo, se retira cada vez más del encadenamiento tradicional que la ligaba a una secuencia” <sup>228</sup>.

Es el campo vacío el que atrae la atención sobre lo que pueda suceder en el fuera de campo, ya que nada retiene la vista en lo que sucede en el propio campo. Un salida de campo por parte de un personaje provoca un interés hacia el fuera de campo creado por esa salida, en cambio un campo vacío directamente no sugiere un espacio concreto por donde esperar una entrada y, por tanto, activa todos los espacios fuera de campo hipotéticos.

---

<sup>227</sup> *Ibidem*, p.91.

<sup>228</sup> *Ibidem*, p.113.

Lo más interesante del análisis de Burch radica en haber descubierto una de las claves fundamentales que definen el fuera de campo moderno: a partir de Ozu, el fuera de campo deja de ser sólo un espacio que señala algo ausente y pasa a ser una manifestación temporal de la ausencia. Una manifestación de algo que falta: a partir del campo vacío se expresa la vacuidad más esencial del fuera de campo, desde un transcurrir en el tiempo <sup>229</sup>.

El autor afirma que Noël Burch ha demostrado que las primeras necesidades de concatenar planos corresponden a un deseo de una continuidad lógico causal en una narración, y que en consecuencia mientras el campo permanece vacío, todo el espacio ambiente posee un potencial homogéneo. El espacio vacío en la escena de Torneur es “el nacimiento de una imagen más allá de sí misma; algo que sólo se puede expresar cinematográficamente. Un movimiento, un plano fijo, el tiempo. La imagen que aquí está ocurriendo no es, simplemente, la figuración de una desaparición: es una figuración extrema, desplegada y conformada materialmente ante nuestra mirada, de algo que aparece en lo que desaparece” <sup>230</sup>.

Es el mismo principio que llevó a Auerbach, en su rastreo figural, a sumergirse en *La Divina Comedia* “como obra que resume y concluye la cultura medieval.” La “resume y concluye” porque el obrado de esa tradición está contenido y superado en la propia obra. Es una de las claves filológicas que he intentado trabajar sobre la secuencia de *Cat People*, que ha constituido uno de los ejes profundos de esta investigación. En la primera parte he despejado los elementos clásicos concentrados en esta secuencia, desde el contraste con los ejemplos, a mi juicio, más significativos del periodo clásico: un periodo del que las imágenes tourneurianas comenzaban a separarse en el propio acto de su figuración. Esa separación o ruptura, me ha permitido evidenciar una falla — histórica— que su fisura alumbró <sup>231</sup>.

---

<sup>229</sup> *Ibidem*, p.120.

<sup>230</sup> *Ibidem*, p.114.

<sup>231</sup> *Ibidem*, p.274.



## 2.5 La función pudorosa

José Ignacio Sánchez Quevedo encuentra también en su estudio por su parte ejemplos de ocultaciones o elipsis en la historia del cine, en algunos autores concretos. Así, “[a] medida que avanzan las décadas, la ocultación visual se enriquece con nuevas posibilidades en el contexto de nuevos géneros. En el cine de terror de los años treinta, por ejemplo, el uso del encuadre sirve para ocultar el rostro tanto de *Drácula* (Tod Browning, 1931) como de *Frankenstein* (James Whale, 1931) en el momento de su presentación. Fritz Lang, por su parte, también oculta al asesino de *M, el vampiro de Düsseldorf* (M, 1931), pero en este caso haciendo uso de la sombra que éste proyecta. Estos recursos, por otro lado, pueden sofisticarse dilatando la ocultación o introduciendo información narrativa relevante en la misma. La presentación de Rick Blaine en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943) es un ejemplo de ambas cosas. El director evita mostrar el rostro de Rick no en uno sino en tres planos consecutivos, y en el tercero de ellos caracteriza al personaje a través de diversos objetos. Tanto la mano de Rick sosteniendo el cigarrillo, como la copa de alcohol y el tablero de ajedrez aportan información muy significativa sobre el carácter del personaje”<sup>232</sup>.

En *BenHur* (William Wyler, 1959), por ejemplo, el director decide dar un tratamiento especial al personaje de Jesucristo, y para ello evita mostrar su rostro en todas y cada una de las ocasiones en que aparece en pantalla a lo largo del film. De esta manera, al no asociarlo con un rostro humano concreto, logra que adquiera una dimensión mucho más impactante y sobrenatural. El uso de la ocultación visual, finalmente, alcanza en las últimas décadas del siglo XX una presencia mayoritaria, especialmente en el *mainstream*. La presentación de los protagonistas a través de este recurso aparece en una ingente cantidad de películas, desde *El Cid* (Anthony Mann, 1961) a *Conan el bárbaro* (*Conan the barbarian*, John Milius, 1982) pasando por *Terminator II* (*Terminator II: Judgment day*, James Cameron, 1991) o *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009). En esta última, la ocultación genera expectativas sobre la identidad de Kevin aportando al mismo tiempo un sentido cómico a la escena<sup>233</sup>.

---

<sup>232</sup> Sánchez Quevedo, José Ignacio, *Poéticas del entretenimiento: Imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg*, Madrid, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2016, p.37.

<sup>233</sup> *Ibidem*.

La función pudorosa del fuera de campo en el clasicismo, según Santiago Fillol, “el hecho de desplazar de la escena las acciones cruentas en el cine clásico se asienta en el pudor, antes que en la sugerencia” <sup>234</sup>. El autor argumenta que este precepto pudoroso se puede deber a una transmisión histórica cuyo origen podría retrotraerse a la *Poética* de Aristóteles, que en su contenido señala que “las escenas cruentas y brutales deben ser desplazadas del escenario en la tragedia griega” <sup>235</sup>. Las escenas omitidas le son explicadas al espectador, y el motivo de ello es según Fillol un tabú religioso: “El acto mismo de dar muerte (tanto a humanos como a animales), o de morir (con violencia o pulcramente envenenado) por homicidio, suicidio, o por obra de los dioses, nunca fue representado en el escenario de la tragedia griega (ni tampoco en la comedia). Sí podían aparecer en escena cadáveres, seres ya muertos, pero jamás el momento de su muerte” <sup>236</sup>. Esta elipsis también se asume como premisa estética y deviene en norma tácita posteriormente. El autor reflexiona sobre que quizá las limitaciones técnicas hayan pesado más que el propio pudor ante lo brutal, en cualquier caso se ha tendido a omitir lo repugnante o lo increíble al público desde un punto de vista histórico de una manera tácita.

Often such indirect shots are used by directors to avoid the effects which would be too crude. If the story requires a murder or some other act of revolting violence, some dreadful disaster or some nauseating spectacle, the vehicle is frequently an indirect set-up. Nor do filmmakers like to show figures of great pathos in the always illusion-dispelling reality of the direct picture. If for instance the figure of Jesus appeared in a biblical film, directors of good taste usually avoided making him appear in the flesh and preferred to present him by means of reflections of his influence and activities. But if he did make a personal appearance, it was usually as a shadow thrown on to a wall <sup>237</sup>.

Sin embargo, existen otro tipo de ocultaciones que no tienen que ver con la elipsis de lo repugnante o lo poco ético, “[e]l origen de la pregnancia del fuera de campo como manifestación de una otredad absoluta, puede identificarse en la senda fantástica por la que se había aventurado este espacio de lo no visto, en imágenes como las de *Vampyr* de

---

<sup>234</sup> Fillol, Santiago, *op. cit.*, p.59.

<sup>235</sup> *Ibidem*.

<sup>236</sup> *Ibidem*, p.61.

<sup>237</sup> Balázs, Béla, *op. cit.*, p.110.

Dreyer, *Nosferatu* de Murnau, *M* de Lang, y muy pocos ejemplos más de este calibre” <sup>238</sup>. Fillol afirma que el origen de estos fuera de campo provienen también de los preceptos aristotélicos y su función de omisión de lo desconocido en el “más allá de la imagen” a través de omnipresentes sombras. Posteriormente “este legado del fuera de campo pregnante se perderá en la modernidad por los derroteros de una abstracción cada vez más insoslayable, como ocurre en las imágenes de Antonioni” <sup>239</sup>.

El recurso de la niebla (...) parece jugar siempre el mismo papel: mostrar el horror que no puede ser mostrado, tanto si se trata de la violencia de lo real o de un horror imaginado, fantasma. En ambos casos, la niebla es de alguna manera el signo de la imagen mental, de lo irrepresentable <sup>240</sup>.

La producción de Steven Spielberg está enmarcada dentro del cine comercial de Hollywood, y aunque en nuestra opinión podría considerarse como uno de los maestros de la imagen movimiento en las últimas décadas, las estrategias que ha utilizado en relación al fuera de campo pueden ser de gran interés para nuestros objetivos en este análisis del fuera de campo en la imagen tiempo. En la tesis titulada *Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg*, escrita por José Ignacio Sánchez Quevedo y publicada en 2016 en la Universidad Complutense de Madrid, se plantea un análisis de la obra cinematográfica de este autor desde varios puntos de vista entre los cuales nosotros nos centraremos únicamente en analizar la parte relevante para nuestro estudio, que tiene que ver con las estrategias de la ocultación visual en su obra cinematográfica. Según el autor del estudio, estas estrategias se basan en “no revelar al espectador determinados elementos de la escena con el propósito de generar distintos efectos dramáticos. La ocultación, muy relevante en el conjunto de la filmografía de Spielberg, se basará en la mayoría de los casos en el uso del encuadre y la iluminación” <sup>241</sup>.

Las estrategias que Steven Spielberg pone en juego a lo largo de su obra cinematográfica pueden servir para analizar estos dos tipos de fuera de campo: el fuera de campo

---

<sup>238</sup> Fillol, Santiago, *op. cit.*, p.75.

<sup>239</sup> *Ibidem*.

<sup>240</sup> Sylvie Rollet en: Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.185.

<sup>241</sup> Sánchez Quevedo, José Ignacio, *op. cit.*, p.22.

actualizable, que está destinado a ser revelado y que pertenece a la lógica de la cadena causal de la imagen movimiento, y el fuera de campo absoluto o no actualizable, que no pertenece a esta cadena y que, por tanto, da lugar a una imagen tiempo, ya sea por motivos pudorosos o sin ellos. Como explica Sanchez Quevedo, Steven Spielberg utiliza todo tipo de estrategias para presentar a sus personajes sirviéndose de la ocultación visual para crear expectativas y dramatizar la acción. Una de ellas es presentar a un personaje mostrando sólo una parte de su cuerpo que aporta un dato importante sobre sus cualidades, y ejemplo de ello puede ser el plano inicial de un garfio que muestra —ocultando todo lo demás— una de las características corporales más importantes del pirata en la película *Hook* (1991) y que sirve a modo de presentación de dicho personaje, o del mismo modo el plano que sirve para presentar a Basie en *El imperio del sol* (1987), en el cual sólo se muestra su mano en un primer momento.

Sánchez Quevedo advierte además otra variante en la que la sucesión de planos van dilatando la presentación de la identidad de ciertos personajes mediante todo tipo de encuadres. Como si se tratase de una coreografía, el movimiento de la cámara genera una tensión progresiva que nos va ofreciendo datos paulatinamente hasta finalmente mostrar la identidad de este personaje y descarga la tensión generada a través de la expectativa que genera dicha dilatación temporal. Según él, este suspense generado a través de los movimientos de cámara produce una expectativa mayor de lo que lo haría un corte de montaje. Ejemplos de estas estrategias pueden ser encontrados en *Jurassic Park* (1993). Las distintas especies son presentadas a lo largo de la película, pero la ocultación visual solamente es empleada con aquellos animales que representan un grave peligro para los protagonistas. De este modo, la primera aparición del dilophosaurio es sugerida en un plano donde sus patas cruzan fugazmente por el encuadre. El tiranosaurio es presentado de un modo indirecto, mostrando cómo sus pasos hacen temblar el agua de un vaso y poco después, con los restos de una cabra tras uno de sus ataques que posteriormente nos llevan a poder ver sus patas delanteras. El autor argumenta que además de mostrarnos esta parte del cuerpo del animal como estrategia de generar suspense, Spielberg nos facilita información relevante adicional para la narración. Las patas delanteras están apoyadas en los cables de seguridad electrificados, con lo que el espectador, además de la tensión generada por la propia ocultación de la totalidad del animal, comprende que los sistemas de seguridad no funcionan y que en consecuencia los protagonistas están en peligro.

La diferencia entre hacer *Tiburón* hace treinta y un años y hacer *La guerra de los mundos* hoy, es que ahora puedo hacer cualquier cosa que pueda imaginar en una película. En aquel momento, cuando el tiburón mecánico estaba siendo reparado y yo quería rodar algo, tenía que conseguir que el agua diera miedo. Para ello confié en la imaginación del espectador y en la colocación de la cámara. Hoy en día, la película se habría hecho con un tiburón digital. Costaría muchísimo más, pero nunca se rompería. El resultado es que probablemente lo habría utilizado cuatro veces más, y la película habría sido cuatro veces menos aterradora. *Tiburón* es aterradora por lo que no se ve, no por lo que se ve <sup>242</sup>.

Esta cita en la que Spielberg explica el fuera de campo en *Tiburón* concuerda con el fuera de campo explicado anteriormente por Santiago Fillol, con la diferencia de que el tiburón finalmente termina apareciendo en la película de Spielberg. Si bien esta estrategia tuvo lugar por las propias circunstancias técnicas adversas de la época, Spielberg muestra en sus declaraciones un conocimiento claro del funcionamiento de este fuera de campo que no se resuelve y que no tiene ubicación —tenía que conseguir que el agua diera miedo—, y que como él mismo explica, posee una potencia mucho mayor que un fuera de campo que no se ve pero sí tiene una ubicación fuera del campo y, por tanto, sugiere una cierta inminencia de ser revelado en algunas de las direcciones.

Una de las películas en las que la ocultación cumple un papel más relevante es *Tiburón*. Durante la primera parte del film, el director despliega todo tipo de estrategias visuales que permiten narrar la historia sin revelar el aspecto del peligroso escualo. En la escena inicial, por ejemplo, el director se limita a mostrar puntos de vista subjetivos del animal justo antes de atacar a Chrissie. Cuando minutos después el pequeño Alex Kintner es devorado en la playa, la estrategia es exactamente la misma. En una secuencia posterior en la que dos pescadores nocturnos tratan de cazar al tiburón, sólo somos conscientes de sus movimientos por cómo arrastra por el agua un trozo de embarcadero. Más adelante, en el ataque llevado a cabo en la laguna, es la aleta del tiburón lo que genera expectación sobre su presencia. Finalmente, el primer plano en el que vemos de forma completa al animal aparece en la misma secuencia, a los 60 minutos exactos de película <sup>243</sup>.

---

<sup>242</sup> Steven Spielberg en: Goodwin, Christopher, *He's got the whole world in his hands*, The Sunday Times. 19 de Junio 2005. <http://www.thesundaytimes.co.uk/sto/culture/article137557.ece> (16 Junio 2019)

<sup>243</sup> Sánchez Quevedo, José Ignacio, *op. cit.*, p.44.

Como explica Sánchez Quevedo, “el caso más extremo de ocultación de toda la filmografía de Spielberg, sin embargo, se produce en *El diablo sobre ruedas*. En este film, el papel del antagonista lo desempeña el conductor de un camión que trata de atropellar a David Mann, un viajante de comercio, sin motivo alguno. Spielberg aplica una y otra vez estrategias de ocultación visual sobre el conductor del camión, de manera que sólo vemos planos de sus botas o encuadres de sus manos manejando el vehículo. Sin embargo, lo particular del caso es que Spielberg decide no revelar en ningún momento su rostro, ni siquiera al final del film. De esta manera, el tratamiento visual aplicado no sólo genera suspense sobre su identidad sino que deshumaniza por completo al personaje, hasta el punto de que es el mismo camión el que parece adquirir personalidad propia. La ausencia total de reacciones [...] puede generar efectos expresivos muy poderosos dependiendo del contexto argumental. Este uso de la ocultación, en cierta manera, remite a la estrategia utilizada por William Wyler en *BenHur*. Si allí el director rehusaba mostrar en todo momento el rostro de Jesucristo para potenciar su cualidad divina, en este caso Spielberg utiliza la misma táctica para expresar exactamente lo contrario” <sup>244</sup>.

En relación a las tensiones generadas por las ocultaciones y en consecuencia por los fuera de campo en sus distintas manifestaciones, creemos interesante utilizar algunos conceptos expuestos por Rudolph Arnheim en su libro *Arte y percepción visual*. Según este autor, las tensiones en las imágenes “tienen magnitud y dirección, se puede calificar a esas tensiones de «fuerzas» psicológicas” <sup>245</sup>. Para ello, el autor parte de una forma simple geométrica —un cuadrado y un círculo en su interior— y a partir de estos dos elementos realiza cambios para demostrar las distintas sensaciones que proporciona la ubicación del círculo en el interior de dicho cuadrado. Cuando el centro de la circunferencia coincide con el centro del cuadrado se experimenta una sensación de estabilidad. Si este círculo está más cerca de uno de los límites de este cuadrado, se experimenta una tensión hacia esa dirección —parece que quiera acercarse al límite—. Sin embargo, si este círculo está extremadamente cerca del cuadrado, puede generar una sensación de repulsión hacia dicho límite, una sensación de resistencia. En otras disposiciones del círculo, el círculo puede transmitir una sensación confusa, vacilante.

---

<sup>244</sup> *Ibidem*, p.42.

<sup>245</sup> Arnheim, Rudolph, *op. cit.*, 2002, p.26.



Según Arnheim, en este conjunto de formas parece haber una configuración geométrica oculta, algo que según el autor podría asemejarse a un campo magnético: “El punto central no está marcado por ninguna señal en la figura; tan invisible como el Polo norte o el Ecuador, forma parte, sin embargo, del esquema percibido; es un foco invisible de poder, determinado a considerable distancia por la silueta del cuadrado. Está “inducido”, lo mismo que una corriente eléctrica puede ser inducida por otra. Hay, pues, otras cosas en el campo visual además de las que impresionan la retina del ojo” <sup>246</sup>. Arnheim propone un esqueleto estructural que vendría dado por los ejes centrales verticales y horizontales, ambas diagonales, los cuatro vértices y, por último, el centro.

En general, toda ubicación que coincida con un rasgo constitutivo del esqueleto estructural introduce un elemento de estabilidad, que, por supuesto, puede ser contrarrestado por otros factores. Si predomina la influencia desde una dirección en particular, resulta un tirón en esa dirección. Cuando se coloca el disco en el punto medio exacto entre centro y ángulo, tiende a empujar hacia el centro. Se produce un efecto desagradable en aquellas ubicaciones en las que los tirones son tan equívocos y ambiguos que el ojo no puede averiguar si el disco está empujado en alguna dirección concreta. Esa vacilación hace impreciso el enunciado visual e interfiere en el juicio perceptual del observador. En las situaciones ambiguas el esquema visual deja de determinar lo que se ve, y entran en juego factores subjetivos del observador, tales como su foco de atención o su preferencia por tal o cual dirección. A menos que el artista se complazca en ellas, esta clase de ambigüedades le inducirán a buscar distribuciones más estables <sup>247</sup>.

Estas teorías de Arnheim, a nuestro juicio, pueden ser aplicadas al fuera de campo en las imágenes cinematográficas. Como es lógico, en las imágenes en movimiento como lo son las cinematográficas, las tensiones que normalmente se generarán serán de desequilibrio: una imagen que puede generar una tensión hacia la derecha de la imagen luego es compensada con otra que genera otra tensión en dirección contraria. También en los fuera de campo se generan tensiones hacia el exterior de las imágenes, produciendo fueros de campo que luego son compensadas por un contraplano que devuelve el equilibrio, la estabilidad. “Una composición desequilibrada parece accidental, transitoria, y por lo tanto no válida. Sus elementos muestran una tendencia a cambiar de lugar o de forma para

---

<sup>246</sup> *Ibidem*.

<sup>247</sup> *Ibidem*, p.29.

alcanzar un estado que concuerde mejor con la estructura total” <sup>248</sup>. Este sería el resultado más común si congelásemos una imagen al azar en una película, en la imagen movimiento. “En condiciones de desequilibrio, el enunciado artístico deviene incomprensible. El esquema ambiguo no permite decidir cuál de las configuraciones posibles es la que se pretende. Parece como si el proceso de creación hubiera quedado accidentalmente congelado por el camino. Dado que la configuración está pidiendo cambio, la inmovilidad de la obra pasa a ser un estorbo. La intemporalidad deja paso a la sensación frustrante de un tiempo detenido” <sup>249</sup>.

De acuerdo con los objetivos de nuestro estudio, estamos más interesados en el equilibrio. Según Arnheim, y en relación a la pintura —o las imágenes estáticas—, se pregunta por qué es indispensable este equilibrio pictórico: “es preciso recordar que, en lo visual como en lo físico, el equilibrio es el estado de distribución en el que toda acción se ha detenido. La energía potencial del sistema, diría el físico, ha alcanzado su punto más bajo. En una composición equilibrada, todos los factores del tipo de la forma, la dirección y la ubicación se determinan mutuamente, de tal modo que no parece posible ningún cambio, y el todo asume un carácter de “necesidad” en cada una de sus partes” <sup>250</sup>, o también afirma que “el equilibrio es el estado en que las fuerzas que actúan sobre un cuerpo se compensan unas a otras. En su forma más simple, se logra mediante dos fuerzas de igual intensidad y direcciones opuestas. Esta definición es aplicable al equilibrio visual” <sup>251</sup>.

Hemos señalado que el equilibrio se logra cuando las fuerzas que constituyen un sistema se compensan unas a otras. Esa compensación depende de las tres propiedades de las fuerzas; la ubicación de su punto de aplicación, su intensidad y su dirección. La dirección de las fuerzas visuales viene determinada por varios factores, entre ellos la atracción que ejerce el peso de los elementos vecinos <sup>252</sup>.

---

<sup>248</sup> *Ibidem*, p.36.

<sup>249</sup> *Ibidem*.

<sup>250</sup> *Ibidem*.

<sup>251</sup> *Ibidem*, p.34.

<sup>252</sup> *Ibidem*, p.41.

Creemos que el motivo de la potencia que se percibe en la imagen tiempo cinematográfica es la suspensión indefinida de la información, y que esta suspensión está destinada a permanecer sin resolver. Al no saber donde está la información que buscamos, y no tener el menor indicio de donde buscarla, se crea un equilibrio, pero desde el punto de vista contrario. Quizás por ser una imagen centrífuga, el recorrido del ojo del espectador en este plano busca alguna pista a lo largo de la imagen, y al no encontrarla, empieza a sospechar que está oculta, incluso fuera de los márgenes de la imagen. Esta situación genera que todas las posibilidades permanezcan abiertas y por tanto todos los fueros de campo se activen. Digamos que se genera el equilibrio que Arnheim menciona, pero por las fuerzas opuestas. Si pusiéramos el ejemplo del cuadrado y el círculo de Arnheim, el círculo en este caso se mantendría en el centro porque los seis fueros de campo tiran de él con la misma fuerza y, por tanto, se crea un equilibrio inquietante, todo lo contrario a una energía potencial que está en su punto más bajo. Está detenido, pero esto podría cambiar en cualquier momento, y es que si imaginamos que esas fuerzas son cuerdas que tiran desde todos los extremos con la misma fuerza y por tanto se contrarrestan, ante una tensión tan extrema en cualquier momento una de ellas podría romperse y romper el equilibrio. Las fuerzas que se contrarrestan son tan poderosas como desconocidas.

En el libro *Estética y psicología del cine*, Jean Mitry afirma que “[c]omo la ciencia y la filosofía, el arte tiene sus orígenes en la religión. Más en el “sentimiento religioso” nacido de la angustia del hombre ante el misterio del mundo y las cosas: de la necesidad de comprender, de explicar lo inexplicable, de captar lo inaprensible. Desde los tiempos más remotos este sentimiento es el que impulsa al hombre a clasificar las cosas, a buscarles (a darles si fuere preciso) una razón de ser, un sentido, una necesidad; a encontrar en todo y por todas partes la armonía y el equilibrio que intuye por ser, él mismo, armonía y equilibrio. El arte es la expresión del sentimiento de absoluto que el hombre lleva en sí, y que busca en los datos del mundo sensible, más allá de esos datos mismos. Como no puede accionar sobre ellos, el hombre les opone un sustituto simbólico que los nombra o los significa. Dominado por la naturaleza sin cesar, no se libera de su angustia sino dominando, a su vez, a la naturaleza, gracias a las representaciones que de ella se hace; porque precisamente organiza a su capricho éstas y les concede un valor, un sentido que adivina detrás de las apariencias. De este modo posee un simulacro y se conoce en el mundo aunque no conozca a éste todavía. Se proyecta y se encuentra en las

representaciones de un mundo que le es dado inmediatamente” <sup>253</sup>. Quizás la sensación de inquietud provenga de la falta de control, de la negación en estas imágenes. No permiten que se las clasifique, se les busque una razón de ser, sentido y necesidad.

---

<sup>253</sup> Mitry, Jean, *op. cit.*, p.7

### 3. La imagen tiempo II

La imagen tiempo en el medio cinematográfico, como hemos visto a través de las ideas antes expuestas de Gilles Deleuze, comienza —con algunas excepciones anteriores— a desarrollarse en la segunda mitad del siglo XX, concretamente después de la II Guerra Mundial. Proponemos por tanto un estudio en mayor profundidad de estas circunstancias temporales y también las características de los distintos autores implicados. Por otra parte, analizamos las ideas de André Bazin y su propuesta de un tipo de cine basado en un realismo que preserve la continuidad temporal a través del plano secuencia, en detrimento del montaje dominado por los planos cortos. Examinamos el cine denominado como neorrealista y también la producción cinematográfica de Orson Welles. Sus discordancias en relación al montaje clásico, ya sea desde el punto de vista narrativo como es el caso del Neorrealismo, como por la continuidad y longitud de los planos en el caso de Welles, los sitúan como primeras manifestaciones de este nuevo tipo de cine. Ahondamos también el concepto de *Art Cinema* sugerido por David Bordwell y sus características, poniendo ejemplos concretos de autores asociados a este tipo de cine, como lo son Michelangelo Antonioni o Ingmar Bergman. A continuación, se propone también un breve estudio sobre el cine estructural y sus planos extremadamente largos, además de dos autores asociados al mismo, Michael Snow y Andy Warhol. Finalmente, examinamos dos casos concretos de cineastas cuyos largometrajes tienen conexiones con la imagen tiempo, Andrei Tarkovsky y Yasujiro Ozu.

### 3.1 Introducción

Bazin's realist system derives from his belief that the quest for a realism of the image has constituted "the essence of film from the very start (one might even say as early as its seed took root in the inventors' imagination)". This essence, for Bazin, initially arises from, but is not beholden to, cinema's indexical function: the process by which a camera automatically formulates an image of the real by impressing light on a sensitised photographic plate, before transferring it to photochemical film <sup>254</sup>.

Pascal Bonitzer afirma que el espectador de cine nace con el montaje, un espacio formado a través de fragmentos filmados. El cine, en su opinión, deja de ser "teatro filmado" o "postales naturalistas" para convertirse en un espacio cinematográfico. André Bazin, en el libro titulado *Qué es el cine?* (1958), reivindica unos conceptos diametralmente opuestos, es decir, un tipo de cine en el que el montaje no es el elemento esencial para su propia construcción, al contrario del cine narrativo o soviético que hemos visto con anterioridad. Para ello, Bazin recuerda a algunos autores que pertenecen a los inicios del cinematógrafo, en concreto Eric von Stroheim, Robert J. Flaherty o Friedrich Wilhelm Murnau en cuyos films el montaje no desempeña prácticamente ningún papel.

Más que por el tiempo, Murnau se interesa por la realidad del espacio dramático: igual en *Nosferatu* que en *Amanecer*, el montaje no juega un papel decisivo. Podría pensarse, por el contrario, que la plástica de la imagen la relaciona con un cierto expresionismo; pero sería una consideración superficial. [...] Pero es, con toda seguridad, Stroheim el más opuesto a la vez al expresionismo de la imagen y a los artificios del montaje. En él, la realidad confiesa su sentido como el sospechoso ante el interrogatorio incansable del comisario. El principio de su puesta en escena es simple: mirar al mundo lo bastante de cerca y con la insistencia suficiente para que termine por revelarnos su crueldad y su fealdad. No sería difícil imaginar, en último extremo, un film de Stroheim compuesto de un solo plano tan largo y tan amplio como se quiera <sup>255</sup>.

Estos ejemplos, en palabras del propio Bazin, "son quizá suficientes para indicar la existencia, en pleno corazón del cine mudo, de un arte cinematográfico precisamente

---

<sup>254</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.71.

<sup>255</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.85.



contrario al que se identifica con el cine por excelencia; de un lenguaje cuya unidad semántica y sintáctica no es el plano; en el que la imagen no cuenta en principio por lo que añade a la realidad sino por lo que revela en ella. Para esta tendencia el cine mudo no era de hecho más que una enfermedad: la realidad menos uno de sus elementos” <sup>256</sup>. En este capítulo se tratará de analizar este otro tipo de cine, que alejado u opuesto a las teorías de cine anteriores, demuestra unos intereses distintos a los analizados hasta ahora, más cercano a esas “postales naturalistas” de las que reniega Pascal Bonitzer.

La tendencia del cine mudo ilustrada particularmente por Erich von Stroheim, F. W. Murnau, R. Flaherty y Dreyer. Y no porque me haya parecido que se extinguía con el sonido. Porque, bien al contrario, pienso que representa la vena más fecunda del cine llamado mudo, la única que, precisamente porque lo esencial de su estética no estaba ligado al montaje, anunciaba el realismo sonoro como su natural prolongación. Pero también es verdad que el cine sonoro de 1930 a 1940 no le debe casi nada, con la excepción gloriosa y retrospectivamente profética de Jean Renoir, el único cuya puesta en escena se esfuerza, hasta *La règle du jeu*, por encontrar, más allá de las comodidades del montaje, el secreto de un relato cinematográfico capaz de expresarlo todo sin dividir el mundo, de revelarnos el sentido escondido de los seres y de las cosas sin romper su unidad natural. <sup>257</sup>

David Bordwell, en su libro *El arte cinematográfico* (1995), analiza la duración de los planos a lo largo de la historia del cine en el siglo XX, y observa que en este periodo de tiempo, los directores han cambiado de opinión a la hora de escoger planos largos o cortos. Según los análisis del autor, “en los comienzos del cine (1895-1905) se tendía a confiar en planos de duración muy larga. Con la aparición del montaje continuo en el período 1905-1916, los planos se volvieron más breves. A finales de los años 10 y principios de los 20, los planos de una película tenían una duración media de unos cinco segundos. Después de la llegada del sonido, el promedio se amplió a unos diez segundos” <sup>258</sup>. Existe por tanto, una tendencia, desde la llegada del sonido, a aumentar la duración de los planos y en el caso de algunos cineastas en especial, esa tendencia es aún mayor. En relación a esto, Bordwell cita unas declaraciones de Steven Spielberg, a

---

<sup>256</sup> *Ibidem*, p.86.

<sup>257</sup> *Ibidem*.

<sup>258</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.234.

quien no considera un cineasta que precisamente explote las tomas largas: “Me gustaría ver a los directores empezar a confiar en que el público sea el montador con sus ojos, del mismo modo en que se hace a veces con una obra de teatro, en la que el público selecciona dónde mirar mientras se está interpretando una escena... Hay demasiado montaje y demasiados primeros planos de los que se filman hoy en día que considero una influencia directa de la televisión” <sup>259</sup>.

En las películas de Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Orson Welles, Carl Theodor Dreyer, Andy Warhol o Miklós Jancsó, un plano puede durar varios minutos, y sería imposible analizar estas películas sin conocer de qué manera la toma larga puede contribuir a la forma y el estilo de una película. Normalmente podemos considerar la toma larga como una alternativa a la serie de planos. El director puede elegir presentar una escena en una o unas cuantas tomas largas, o presentar la escena mediante varios planos más cortos. Cuando toda una escena se ofrece en un único plano, la toma larga se denomina con el nombre francés *plan-séquence* o «plano secuencia» <sup>260</sup>.

Según Matthew Flanagan, la intención de estos directores —incluye también en este grupo a Orson Welles y a William Wyler— es la de preservar una continuidad visible de la realidad a través de estas tomas largas. Esta experimentación estilística dentro del cine narrativo otorga a las imágenes mayor autonomía respecto a la narración, aunque siguen siendo parte de ella. Tiago de Luca y Nuno Barradas Jorge, en el libro *Slow Cinema* (2016), opinan también sobre este tipo de autores, incluyendo en el grupo además a Yasujiro Ozu. Al parecer de los dos autores, en el caso del cine de Bresson y Ozu se utilizaba el montaje narrativo y por tanto sus estructuras dependían de los planos cortos. Sin embargo, especialmente en el caso de Ozu, esta lentitud se siente —además de la inclusión de tomas largas— por el propio contenido de las películas, como en el caso de *Tokyo Monogatari* (1953) en el que los personajes, unos ancianos, se mueven lentamente y aparecen sentados más a menudo que de pie. Según Tiago de Luca y Nuno Barradas Jorge, “there is arguably far more here to Ozu’s slowness, however: consider, for instance, his resolutely static camerawork, his attention to narratively insignificant incidents, and especially his focus on settings devoid of human presence, his so-called ‘pillow shots’.

---

<sup>259</sup> *Ibidem*, p.236.

<sup>260</sup> *Ibidem*, p.235.

Quantitative cutting rate, then, does not in itself explain why a film can be considered slow but needs to be analysed qualitatively in relation to other elements of film style” <sup>261</sup>.

Tiago de Luca y Nuno Barradas Jorge dan un largo listado de cineastas europeos que han experimentado con el plano largo, que incluyen a Carl Theodor Dreyer, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Theo Angelopoulos, Jean-Marie Straub y Danièle Huillet. Al otro lado del atlántico se dieron sin embargo los experimentos más radicales en relación a la toma larga, entre los que se incluye a Andy Warhol, Michael Snow y Hollis Frampton. El interés por la lentitud es, según David Company, el resultado de una sensación de desencanto con la velocidad y el montaje, o en sus propias palabras, “the accelerated image world began to feel dehumanizing, repetitive and monotonous. In this context slowness, the deliberate refusal of speed, became central in vanguard art and culture” <sup>262</sup>. Otro autor citado en el texto de Tiago de Luca y Nuno Barradas Jorge, Peter Wollen, opina en relación a esto que “the turn towards slowness which we see in the work of many avant-garde filmmakers [in the 1960s and 1970s] could best be interpreted as a reaction against the increasing speed of mainstream movies, whether it was intended or unintended” <sup>263</sup>.

Matthew Flanagan afirma que aunque el cine artístico de la posguerra a menudo se desvía sustancialmente de las normas clásicas, no rechaza la narrativa para acentuar, únicamente, la capacidad de la propia imagen. La narración artística del cine continúa encajando el material en una estructura en curso, a pesar de que en esa estructura se afloje la causalidad o ésta sea relativamente ambigua. El cine artístico se ha convertido en una desviación radical de la narrativa clásica desde finales de la década de 1950, tomando prestados conceptos del modernismo, la literatura y el teatro. Por el contrario, el cine experimental no narrativo funciona completamente como una externalidad al cine clásico, no tanto definiéndose contra las instituciones del cine comercial sino simplemente teniendo lugar fuera de ellas.

Para su estudio sobre el cine de Mizoguchi, Zunzunegui prefiere hablar de “planos-sostenidos”, apropiándose de la expresión de Ignasi Bosch,

---

<sup>261</sup> De Luca, Tiago y Barradas Jorge, Nuno en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.6.

<sup>262</sup> Company, David en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.9.

<sup>263</sup> Wollen, Peter en: *Ibidem*, p.9.

entendiendo por tales, “aquellos de duración mayor a la normal, aunque no cubran la totalidad de una secuencia” [...] la característica fundamental de todo plano-secuencia: su autonomía respecto del todo cinematográfico. [...] Esta autonomía se traduce en que el plano puede funcionar como una película dentro de la película al no depender de un plano anterior y/o posterior para su comprensión, esto es, de un montaje externo, siempre y cuando, como veremos más adelante, produzca “sentido” <sup>264</sup>.

La introducción del sonido trajo consigo cambios importantes en las producciones cinematográficas. Karel Reisz, en su libro *Técnica del montaje cinematográfico* (1987), los describe así: “Mayor economía en el relato, que posibilita una mayor complejidad, y mayor grado de realismo, preocupación sentida por la mayoría de los realizadores actuales. Así como los mejores directores del cine mudo tendían a perfeccionamientos estilísticos por medios indirectos —composición visual cada vez más expresiva, efectos de montaje, simbolismos, etc.—, los directores del cine sonoro procuran expresarse de modo directo, en términos de simple naturalismo” <sup>265</sup>.

Reisz argumenta que si hoy se contemplan películas de cine mudo —como todas las que hemos comentado hasta ahora en este capítulo— se puede observar que la magnitud de los efectos visuales que contienen alcanzan una escala superior a lo que observamos en la realidad. Eso se debe a que el cine hasta ahora sólo contaba con la imagen para expresarse y por tanto era necesario ese tipo de “sobreactuación”. Sin embargo, el cine sonoro ha tendido hacia la representación de la realidad, y eso en algunos aspectos significa ir en dirección contraria a lo que se había estado haciendo hasta esos momentos.

Por otra parte, la introducción del sonido trae cambios necesarios en el montaje, tanto en el clásico como en los otros tipos, incluido el asociativo. Este autor observa que “en este tipo de montaje, un pie, medio pie, o incluso menos, puede tener inteligibilidad visual, pero no auditiva. Los sonidos no pueden formar una unidad significativa como sucede con el movimiento de las imágenes. En un sonido uniforme sólo cabe intentar acelerar los cambios de plano. El tempo musical puede ser más rápido, el ruido del motor se puede convertir en un rugido, pero no es posible pasar de uno a otro con velocidad cada vez

---

<sup>264</sup> Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.161.

<sup>265</sup> Reisz, Karel, *op. cit.*, p.44.

mayor, como se puede hacer con las imágenes, porque el resultado acabaría siendo una mezcla irreconocible de sonidos que no querría decir nada” <sup>266</sup>. Esto obviamente no imposibilita continuar con las estrategias de montaje que se han visto hasta ahora, pero si se quiere garantizar la fluidez o la correcta comprensión de las imágenes, o bien se utiliza un sonido —no diegético— paralelo a las imágenes, o se tiende a una mayor lentitud en la frecuencia de los cambios en el propio montaje.

Desde el cine primitivo, todavía no había surgido ningún estilo cinematográfico nacional que se basara en la toma larga. Las grandes películas que inspiraron a los cineastas soviéticos, como *Intolerance* y algunas obras impresionistas francesas, se basaban sobre todo en las yuxtaposiciones del montaje <sup>267</sup>.

El periodo posterior a la segunda guerra mundial trajo consigo una nueva ola de cineastas “cuyo objetivo era revelar las condiciones sociales del momento. Esta tendencia se hizo famosa como movimiento neorrealista” <sup>268</sup>. Este movimiento se desarrolló en Italia y entre sus producciones más importantes se encuentran *La terra trema* (1947), de Luchino Visconti; *Roma, città aperta* (1945), *Paisà* (1946) y *Germania Anno Zero* (1947), de Roberto Rossellini y *Sciuscià* (1946) y *Ladri di biciclette* (1948), de Vittorio De Sica.

Estas producciones se diferencian del cine que se había hecho anteriormente en Italia —“epopeyas colosales y melodramas sentimentales sobre la clase alta que muchos críticos consideraban artificiales y decadentes—” <sup>269</sup>, por la búsqueda de realismo en sus imágenes y basándose para ello en la filmación de lugares reales y tendiendo hacia la “cruda rudeza” de los documentales. Otro rasgo importante de este cine es que a pesar de utilizar actores conocidos en sus películas, también se utilizaban actores no profesionales, buscando ese realismo por su aspecto o comportamiento. Además, la narración en las películas neorrealistas se abordaba con menos rigor, con lo que se encuentran frecuentemente finales abiertos o “infelices”, introduciendo también detalles no justificados por la causalidad de la narración.

---

<sup>266</sup> *Ibidem*, p.59.

<sup>267</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.468.

<sup>268</sup> *Ibidem*, p.478.

<sup>269</sup> *Ibidem*, p.477.

Aunque por lo general las causas de las acciones de los personajes se consideran específicamente económicas y políticas (pobreza, desempleo y explotación), los efectos son a menudo fragmentarios y poco concluyentes. La ambigüedad de las películas neorrealistas es también producto de la narración, que rehúsa proporcionar un conocimiento omnisciente de los hechos, como si se reconociera que la totalidad de la realidad es simplemente impenetrable. Esto es especialmente evidente en los desenlaces de las películas. La tendencia del neorrealismo hacia la construcción de un argumento que cuente un fragmento de la vida tal y como es y una narración libre otorga a muchas películas del movimiento una cualidad de final abierto opuesta a la clausura de la narración del cine de Hollywood <sup>270</sup>.

Otro movimiento importante en la tradición cinematográfica y que supone una disonancia al respecto del montaje clásico fue la *Nouvelle Vague*, desarrollada en Francia en la década de 1950. Una generación de cineastas relacionada con la revista *Cahiers du Cinéma*, fundada en 1951 por André Bazin y que se declaraba amante del trabajo de ciertos autores del cine comercial de Hollywood. Según Bordwell, éstos jóvenes defendían una idea del autor —el *auteur*— que fuera capaz de dejar la huella de su personalidad en sus producciones, más allá de los estándares establecidos. Este concepto de *auteur* puede encontrarse en varios cineastas, como propone Noël Burch en el libro *To the distant observer, for and meaning in the Japanese cinema* (1979), exponiendo el caso concreto de Robert Bresson, del que dice que “[i]t is often said that Bresson, for example, makes the same film over and over again under different guises; this is the hard core of the auteur theory” <sup>271</sup>. Otro autor similar en este sentido es Yasujiro Ozu, del que recogemos las siguientes declaraciones relacionadas con esta idea presentada anteriormente:

Although I may seem the same to other people, to me each thing I produce is a new expression, and I always make each work from a new interest. It's like a painter who always paints the same rose <sup>272</sup>.

---

<sup>270</sup> *Ibidem*, p.478.

<sup>271</sup> Burch, Noël, *To the distant observer, for and meaning in the Japanese cinema*, Los Angeles, University of California Press Berkeley, 1979, p.152.

<sup>272</sup> Yasujiro Ozu en: Bordwell, David, *Ozu and the poetics of cinema*, Nueva Jersey, Princeton University Press, 1988, p.109.

El cine de la *Nouvelle Vague* utiliza también la puesta en escena en localizaciones reales y es frecuente que los personajes de estas películas improvisen, “la prolongada escena en el cuarto de baño de *Al final de la escapada* puede resultar sorprendente por muchas razones, pero también por sus diálogos confusos, repetitivos y sin trascendencia” <sup>273</sup>. La aparición de cámaras más manejables favorece también los cambios constantes dentro de plano, con constantes panorámicas y travellings.

Además de la cámara en mano, también resultan importantes las tomas largas, que los directores de la *Nouvelle Vague* admiraron en las obras de cineastas americanos como Vincente Minnelli y Otto Preminger, así como en directores japoneses como Kenji Mizoguchi. Las películas de la *Nouvelle Vague* también llevaron aún más lejos la experimentación neorrealista en la construcción del argumento. En general, las conexiones causales se vuelven bastante libres <sup>274</sup>.

Otro rasgo importante de estas películas es que los personajes frecuentemente carecen de una meta que pueda favorecer una narración causal, con lo que las películas suelen terminar de una forma ambigua. Esta imprecisión en la cadena de acontecimientos conduce a conclusiones que se mantienen abiertas.

Los héroes pueden vivir sin rumbo, implicarse en acciones sin reflexionar. pasar el tiempo hablando y bebiendo en un café o yendo al cine. Las narraciones de la *Nouvelle Vague* introducen a menudo sorprendentes cambios de tono que destruyen nuestras expectativas <sup>275</sup>.

---

<sup>273</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.480.

<sup>274</sup> *Ibidem*, p.481.

<sup>275</sup> *Ibidem*, p.482.



### 3.2 Neorrealismo y Orson Welles

La intención global de este capítulo es un análisis más detallado de las características de los distintos cineastas que conforman lo que se ha denominado como cine neorrealista y, también, el caso específico de Orson Welles. La contribución de este conjunto de autores al desarrollo de la imagen cinematográfica, como ya se ha dicho anteriormente, es opuesta al cine clásico en varios aspectos. André Bazin lo expone en esta cita de una forma idónea:

Los últimos años han hecho evolucionar grandemente la estética del cine hacia el realismo. Desde este punto de vista, los dos acontecimientos que jalonan incontestablemente la historia del cine desde 1946 son *Citizen Kane* y *Paisà*. Los dos han presentado al realismo un progreso definitivo, aunque por caminos muy diferentes. Si evoco el film de Orson Welles antes de analizar la estilística de los films italianos es porque nos permitirá precisar mejor su sentido. Orson Welles ha devuelto a la ilusión cinematográfica una cualidad fundamental de lo real: su continuidad. La planificación clásica, procedente de Griffith, descomponía la realidad en planos sucesivos que no eran más que una cadena de puntos de vista, lógicos o subjetivos, sobre el acontecimiento <sup>276</sup>.

Hay que tener en cuenta que una de las características más importantes del neorrealismo italiano, según André Bazin, es la renuncia a todo expresionismo y la ausencia de efectos en el montaje. Este tipo de cine está interesado en devolver la ambigüedad de lo real a las imágenes cinematográficas. Como ejemplo de ello, expone el plano del rostro de un niño en *Germania Anno Zero* (1947), de Roberto Rossellini, en el que se busca justamente lo contrario que Kuleshov pretendía con el plano del rostro del actor Ivan Mozzhukhin. Al contrario de lo que se pretendía en el cine soviético y sus asociaciones, Rossellini pretende conservar el misterio y la ambigüedad: “Los medios son diversos, pero se persigue el mismo fin. Los de Rossellini y de Sica son menos espectaculares, pero van también dirigidos a reducir el montaje a la nada y a proyectar en la pantalla la verdadera continuidad de la realidad. Zavattini sueña con filmar 90 minutos de la vida de un hombre al que no le pasa nada. El más «esteta» de los neorrealistas, Luchino Visconti, mostraba por lo demás tan claramente como Welles la intención fundamental de su estilo en *La terra trema* (1948) [Figura 35], un film casi únicamente compuesto de planos-secuencia en

---

<sup>276</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.300.

los que la preocupación por abrazar la totalidad de la escena se traducían en la profundidad de campo y en unas interminables panorámicas” <sup>277</sup>.



Figura 35. Luchino Visconti, *La terra trema* (1948)

Sobre el tipo de finales que suelen presentarse en las películas neorrealistas, Sigfried Kracauer, en su libro *Theory of film, The redemption of Physical reality*, cita unas declaraciones de Fellini en las que se opone al tipo de final concluyente común en el cine narrativo: “I think it is immoral... to tell a story that has a conclusion. Because you cut out your audience the moment you present a solution on the screen. Conversely, by not serving them the happy ending on a platter, you can make them think, you can remove some of that smug security. Then they'll have to find their own answers” <sup>278</sup>.

Según las teorías de Bazin, el neorrealismo es una prolongación de las primeras películas, cuyo estilo fue eclipsado por el cine narrativo de los años 30 y 40 del siglo pasado. El neorrealismo continúa estas ideas, integrando en sus producciones “el tiempo real de las cosas, la real duración del suceso, en cuyo lugar la planificación tradicional colocaba insidiosamente un tiempo intelectual y abstracto. Pero lejos de eliminar definitivamente las conquistas del montaje, les da por el contrario una relatividad y un sentido. Es precisamente por relación a un mayor verismo en la imagen como se hace

---

<sup>277</sup> *Ibidem*, p.300.

<sup>278</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.269.

posible un suplemento de abstracción” <sup>279</sup>. Sus argumentos sobre este nuevo tipo de cine continúan de este modo:

La originalidad del neorrealismo italiano, con relación a las principales escuelas realistas anteriores y a la escuela soviética, consiste en no subordinar la realidad a ningún apriorismo. Incluso la teoría del *Kinoglass* de Dziga Vértov no utilizaba la realidad bruta de los documentales más que para ordenarla sobre el espectro dialéctico del montaje. Desde otro punto de vista, el teatro, incluso realista, dispone la realidad en función de estructuras dramáticas y espectaculares. Ya sea para servir los intereses de una tesis ideológica, de una idea moral o de una acción dramática, el realismo subordina a existencias trascendentes su mayor recurso a la realidad. El neorrealismo no conoce más que la immanencia. Es tan sólo de su aspecto, de la apariencia de los seres y del mundo, de donde pretende deducir a posteriori las enseñanzas que encierran. El neorrealismo es una fenomenología <sup>280</sup>.

Bazin afirma que “el realismo no se define por los fines sino por lo medios, y en el caso particular del neorrealismo, por una cierta relación de los medios al fin. Lo que De Sica tiene de común con Rosellini y Fellini no es la significación profunda de sus films —incluso cuando esa significación llega más o menos a coincidir—, sino la primacía que dan, tanto los unos como los otros, a la representación de la realidad sobre las estructuras dramáticas. Más concretamente: el cine italiano ha sustituido un «realismo» que procedía del naturalismo novelístico por su contenido, y del teatro, por sus estructuras, por otro realismo que podríamos calificar escuetamente de «fenomenológico», donde la realidad no se ve corregida en función de la psicología y de las exigencias del drama” <sup>281</sup>.

Según Bazin, el neorrealismo italiano fue el único que tuvo la valentía de abandonar deliberadamente los imperativos espectaculares, dominantes en el cine realizado hasta el momento: “*La terra trema* y *Cielo sobre el pantano* son films sin «acción», cuyo desarrollo (de tonalidad un tanto épica) no hace ninguna concesión a la tensión dramática. Los acontecimientos surgen en su momento, unos después de otros, pero cada uno de ellos tiene el mismo peso. Si algunos están más cargados de sentido, lo sabemos sólo a

---

<sup>279</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.99.

<sup>280</sup> *Ibidem*, p.346.

<sup>281</sup> *Ibidem*, p.375.

posteriori”<sup>282</sup>. Como ejemplo de estos argumentos, afirma sobre Visconti: “¿Hay un pescador que lía un cigarrillo? Ninguna elipsis nos será concedida, tendremos que ver toda la operación. No será reducida a su significación dramática o simbólica, como hace el montaje ordinariamente. Los planos son a menudo fijos, dejando a los hombres y a las cosas entrar en el cuadro y situarse; pero Visconti practica también una panorámica muy particular, desplazándose lentamente sobre un amplio sector. Es el único movimiento de cámara que se permite, excluyendo por tanto todo travelling y, por supuesto, todo ángulo anormal”<sup>283</sup>. Como ya hemos visto, André Bazin propone el cine neorrealista y el de Orson Welles como pioneros del plano largo. En esta línea de pensamiento, el autor afirma que

por dos vías técnicas diametralmente opuestas, uno y otro llegan a una planificación que respeta prácticamente de la misma manera la realidad. Tanto la profundidad de campo de Orson Welles como la postura previa realista de Rossellini. En uno y otro encontramos la misma dependencia del actor con relación al decorado, el mismo realismo en la interpretación impuesto a todos los personajes ante la cámara, cualquiera que sea su «importancia» dramática. Más aún, con modalidades de estilo evidentemente muy diferentes, el relato en sí mismo se ordena en el fondo de la misma manera en *Citizen Kane* que en *Paisà*. Es que, con una total independencia técnica, en ausencia evidente de toda influencia directa, a través de temperamentos que no sabría imaginarse menos compatibles, Rossellini y Orson Welles han perseguido en el fondo el mismo propósito estético esencial y tienen la misma concepción estética del «realismo»<sup>284</sup>.

La escena inicial de la película *Touch of Evil* (1958) [Figura 36] de Orson Welles es utilizada por David Bordwell para explicar algunas de las características de la toma larga. Este tipo de estrategia ofrece una construcción alternativa al montaje de planos cortos, y a diferencia de este último, la toma larga respeta la continuidad temporal en lugar de construirla a partir de fragmentos. En el caso específico del inicio de esta película, “la capacidad de la toma larga para presentar, en un único fragmento de tiempo, una compleja estructura de hechos encaminados hacia una meta hace que la duración del plano sea tan importante para el impacto de la imagen como lo son las cualidades

---

<sup>282</sup> *Ibidem*, p.340.

<sup>283</sup> *Ibidem*, p.320.

<sup>284</sup> *Ibidem*, p.313.

fotográficas y el encuadre” <sup>285</sup>. Fernando Baños Fidalgo, en su tesis doctoral titulada *Tiempo lento en el cine y el video contemporáneo* (2013), afirma que esta misma secuencia podría haberse rodado en diferentes planos que luego fuesen montados, pero sin embargo a través de este procedimiento “el montaje no hubiera resuelto la tensión dramática del paso del tiempo. Sabemos que la bomba explotará en un tiempo que es conocido y como espectadores nos cargamos de la tensión que el tiempo fílmico nos ofrece y que en esta ocasión coincide, precisamente, con el tiempo real” <sup>286</sup>. Continuando con el argumento de David Bordwell, el autor afirma que

el ejemplo clásico de cómo la toma larga puede constituir un patrón formal por sí misma es la secuencia inicial de *Sed de mal*, de Orson Welles. El plano comienza con un primer plano de una mano accionando el reloj de una bomba. La cámara se mueve inmediatamente hacia la derecha para seguir primero a la sombra y luego a la figura del asesino desconocido colocando la bomba en un coche. La cámara se eleva hacia arriba hasta realizar un picado mientras el asesino huye y las víctimas llegan y se marchan en el coche. Mientras el coche gira la esquina, la cámara retrocede, vuelve a reunirse con el coche y hace un travelling hacia atrás para seguirle. El coche adelanta a Vargas y su mujer, Susan, y la cámara comienza a seguirlos. La cámara pierde al coche y realiza un travelling en diagonal hacia atrás siguiendo a la pareja mientras camina entre la gente. La cámara se mueve hacia atrás hasta que los ocupantes del coche y Susan y Vargas se encuentran de nuevo, esta vez en el puesto fronterizo. Le sigue una breve escena con el guardia de la frontera. Después de un travelling a la izquierda siguiendo al coche, la cámara se encuentra de nuevo con Susan y Vargas y avanza hacia adelante hasta ellos. El plano finaliza cuando Susan y Vargas están a punto de besarse. Su abrazo queda interrumpido por el sonido en off de una explosión. La pareja se gira para mirar. En el plano siguiente se abre un zoom para mostrar el coche en llamas <sup>287</sup>.

Fernando Baños Fidalgo defiende que la estrategia de toma larga utilizada por Welles favorece la orientación espacial del espectador, que en el caso de haberse hecho a través de un montaje podría haberlo desubicado. Por otra parte, el uso de la profundidad de campo en esta escena ayuda a introducir al espectador en la realidad presentada en las imágenes además de presentar un bloque homogéneo de tiempo en el que el tiempo del

---

<sup>285</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.238.

<sup>286</sup> Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.163.

<sup>287</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.237-238.

espectador y el del film son paralelos. Citando el libro *Estética del montaje* (1972), de Antonio del Amo, se añade que en esta secuencia, “el tiempo transcurre en un plano-secuencia pesadamente, segundo a segundo, sin encontrar el menor resquicio por donde fugarse, porque es tiempo real, continuo, sin posibilidad de abreviación. Es puesta en escena total, completa, en la que se prevé todo” <sup>288</sup>. Baños Fidalgo cita también a Jean Mitry en relación a este tipo de plano en perpetuo movimiento de Welles, del que afirma que es es “un continuo cambio de angulaciones y puntos de vista. En síntesis, en lugar de montar pegando uno tras otro planos diversos tomados separadamente, se hace el montaje en estudio realizando esta misma sucesión de planos en un solo y mismo movimiento continuo, en el transcurso de una toma” <sup>289</sup>.



Figura 36. Orson Welles, *Touch of Evil* (1958)

En relación a estas ideas, André Bazin afirma que la profundidad de campo de los planos de Orson Welles suponen un cambio radical en la imagen cinematográfica. Según expresa Bazin, este cambio radical se debe al empleo sistemático de ésta, que al contrario del montaje clásico, abraza con igual nitidez todo el campo visual, convirtiéndolo inmediatamente en campo dramático. En este tipo de práctica, el montaje ya no elige qué es lo que el espectador debe ver, sino que le otorga la libertad para elegir dónde poner su

---

<sup>288</sup> Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.164.

<sup>289</sup> Mitry, Jean en: *Ibidem*, p.163.

atención. Además, el plano largo en el que esto se desarrolla restituye la continuidad temporal, que en el montaje anterior era inexistente. Es decir:

Escenas enteras son tratadas en un único plano, permaneciendo incluso la cámara inmóvil. Los efectos dramáticos, conseguidos anteriormente con el montaje, nacen aquí del desplazamiento de los actores dentro del encuadre escogido de una vez por todas. Es cierto que Orson Welles, al igual que Griffith en el caso del primer plano, no ha «inventado» la profundidad de campo; todos los primitivos del cine lo utilizaban y con razón. [...] Ya Jean Renoir lo había comprendido perfectamente cuando escribía en 1938, es decir, después de *La Bête Humaine* y *La Grande Illusion* y antes de *La règle du jeu*: «Cuanto más avanzo en mi oficio, más me siento inclinado a hacer una puesta en escena en profundidad con relación a la pantalla; y cuanto más lo hago, más renuncio a las confrontaciones entre dos actores cuidadosamente colocados delante de la cámara como ante un fotógrafo». Y, en efecto, si se busca un precursor de Orson Welles, no es Louis Lumière o Zecca, sino Renoir. En Renoir la búsqueda de la composición en profundidad corresponde efectivamente a una supresión parcial del montaje, reemplazado por frecuentes panorámicas y entradas en campo. Todo lo cual supone un deseo de respetar la continuidad del espacio dramático y, naturalmente, también su duración <sup>290</sup>.

El plano secuencia realizado con profundidad de campo, en opinión de Bazin, no sustituye el montaje en su totalidad sino que lo integra dentro de su lógica. En otros términos, incluye el montaje pero no renuncia a los efectos que se obtienen de un plano largo único en el que se respeta la unidad de la imagen en el espacio y en el tiempo. Esta unidad presenta una imagen más cercana a la realidad y, por tanto, independientemente de su contenido, se trata de una estructura más realista que implica una actitud mental más activa por parte del espectador en relación a las imágenes mostradas. A diferencia del montaje clásico, donde el espectador sólo debe dejarse llevar en la dirección que el director marca con sus decisiones a través de la sucesión de planos, el proceder de Welles exige una mayor participación por parte del espectador, que debe dar sentido a las imágenes con su atención a las mismas. En resumen, Bazin dice que:

El montaje se opone esencialmente y por naturaleza a la expresión de la ambigüedad. La experiencia de Kuleshov lo demuestra justamente por reducción al absurdo, al dar cada vez un sentido preciso a un rostro cuya

---

<sup>290</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p. 92.



ambigüedad autoriza estas tres interpretaciones sucesivamente exclusivas. La profundidad de campo reintroduce la ambigüedad en la estructura de la imagen, si no como una necesidad (los films de Wyler no tienen prácticamente nada de ambiguos), al menos como una posibilidad. Por eso no es exagerado decir que *Citizen Kane* sólo puede concebirse en profundidad de campo. La incertidumbre en la que se permanece acerca de la clave espiritual y de la interpretación de la historia está desde el principio inscrita en la estructura de la imagen <sup>291</sup>.

Matthew Flanagan, por otra parte, en su tesis *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* —de cuyos argumentos se hablará más adelante—, expone que tanto en las teorías de André Bazin como en las de Gilles Deleuze, *Citizen Kane* (1941) supone el punto clave de la modernidad emergente en el cine, la primera ocasión en la que se presentó en una película una imagen directa del tiempo. La combinación de la toma larga y la profundidad de campo en *Citizen Kane* ofrecen una actualización de cómo el cine piensa el mundo que representa. Una primera manifestación, quizás tímida, de lo que posteriormente se desarrollará ampliamente en otros autores, la imagen tiempo.

What Welles achieves in this shot is a critical step toward what Lévy refers to as the “emancipation of the gaze” in modern cinema. Before the shot's dramatic structure fully reveals itself, there is no immediate “seduction or manipulation” by camera movement or editing, and a muted abstention “from effects that dominate the viewer’s gaze.” For a brief period, the shot allows “the full enjoyment” of one’s spectatorial freedom. This effect is only temporary, however, as the dramatic locus of the action gradually overwhelms other components of the shot, charging the scene until it “produces a spark that all the action has been directed towards” <sup>292</sup>.

---

<sup>291</sup> *Ibidem*, p. 95.

<sup>292</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.82.

### 3.3 Art Cinema

En el libro *Poetics of Cinema*, David Bordwell utiliza varios ejemplos de cineastas con el objetivo de exponer el cine que se aleja de la narración clásica y sus estrategias de montaje. En este sentido, cita las películas de Andy Warhol *Sleep* (1963) y *Empire* (1964), que consisten en planos extremadamente largos carentes de cambios o acciones relevantes, o *Russian Ark* (2002) de Aleksandr Sokurov, que utiliza el video digital para capturar el tiempo de una forma ininterrumpida. En este sentido, Bordwell afirma que a partir de los años 40 del siglo pasado, los cineastas comenzaron a reconocer la duración de los planos como un parámetro formal y, en consecuencia, utilizaron este nuevo concepto para remodelar las normas contemporáneas de la narración cinematográfica.

*La Strada* (1954), *8 1/2* (1963), *Wild Strawberries* (1957), *The Seventh Seal* (1957), *Persona* (1966), *Ashes and Diamonds* (1958), *Jules et Jim* (1962), *Knife in the Water* (1962), *Vivre sa vie* (1962), *Muriel* (1963): Whatever else one can say about these films, cultural fiat gives the role altogether different from *Rio Bravo* (1959) on the one hand and *Mothlight* (1963) on the other. They are “art films,” and, ignoring the tang of snobbishness about the phrase, we can say that these and many other films constitute a distinct branch of the cinematic institution. My purpose in this essay is to argue that we can usefully consider the “art cinema” as a distinct mode of film practice, possessing a definite historical existence, a set of formal conventions, and implicit viewing procedures. Given the compass of this paper, I can only suggest some lines of work, but I hope to show that constructing the category of the art cinema is both feasible and illuminating <sup>293</sup>.

Estos ejemplos de cine provienen de contextos culturales muy distintos y, a pesar de ello, sus características son fundamentalmente similares. Según Bordwell, este cine de arte descende de películas que surgieron dentro de escuelas nacionales como el expresionismo alemán o el impresionismo francés —además de otras fuentes que sobrepasan el propio campo de la cinematografía—, y se constituye principalmente después de la segunda guerra mundial. En este tipo de cine los personajes y sus efectos entre sí siguen siendo centrales; sin embargo, mientras que los personajes en la narrativa clásica tienen unos rasgos y objetivos claros, en el cine de arte los personajes carecen de deseos y metas definidas. En palabras de Bordwell, los personajes pueden actuar por

---

<sup>293</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, 2008, p.151.

razones poco claras, cuestionarse sus propios objetivos, deambular e incluso desaparecer de la propia película y no reaparecer posteriormente. En contraposición con las películas de Hollywood, donde el personaje se dirige hacia un objetivo, en el cine de arte los eventos pueden no llevar a nada; al carecer de un objetivo, el personaje de la película artística se desliza pasivamente de una situación a otra.

Estas violaciones en las concepciones clásicas del tiempo y el espacio se justifican como una introducción de la realidad cotidiana, más impredecible, además de un realismo en las características de los personajes, más complejos que en el caso del cine clásico. Este tipo de cine presenta una estructura narrativa accidental que se asemeja más a la vida, representando una continuidad realista en el espacio y el tiempo, como la profundidad de campo y la toma larga. Un compromiso con la verosimilitud objetiva y subjetiva distingue al cine de arte del modo narrativo clásico, según David Bordwell. Otro rasgo importante de este cine es la importancia del autor en relación a la propia estructura de la película. El autor se convierte en el componente esencial en la creación de la película y tiene una mayor libertad creativa en contraposición al cine de Hollywood. En relación a los actores, carece de estrellas identificables y géneros familiares, otro aspecto que lo diferencia del cine clásico y que contribuye en la importancia jerárquica del autor, principal en este tipo de películas.

Göran O. Eriksson, escribió en un artículo sobre *Persona*: «Bergman pertenece a esa categoría de realizadores —y es su gran debilidad como tal— que dan la impresión de ser más grandes que la suma de sus actores» <sup>294</sup>.

En palabras de Bordwell, este tipo de cine debe ser entendido como el trabajo de un individuo expresivo. De este modo, el espectador espera ver en la narración los rasgos estilísticos propios del autor. Además, estas películas no son independientes sino que deben ser comprendidas como un capítulo o episodio dentro de la carrera de este mismo autor. Ya sea por relaciones entre ellas por referencias directas, o por el contrario como una evolución de unas a otras, estas películas forman parte de una cadena —que es la propia obra del autor—, y por tanto están relacionadas. Visto desde la perspectiva de la individualidad en la producciones cinematográficas, o los rasgos de autoría de éstas, desde *Cahiers du Cinéma* se admiraba del mismo modo a cineastas europeos como

---

<sup>294</sup> Duncan, Paul y Wanselius, Bengt, *Los archivos personales de Ingmar Bergman*, Köln, Taschen, 2009, p.119.

Ingmar Bergman o Michelangelo Antonioni, o a cineastas de Hollywood como Howard Hawks o Vincente Minelli: “as a critical enterprise, *auteur* analysis of the 1950s and 1960s consisted of applying art-cinema reading strategies to the classical Hollywood cinema” <sup>295</sup>.

Uno de los ejemplos de este tipo de cine es el de Antonioni, del que András Bálint Kovács, en el libro *The cinema of Béla Tarr, The circle closes* (2013), afirma que quería lograr a través de sus tomas largas una representación de un proceso psicológico que, a través de un clímax dramático, transita de un momento vacío a otro momento igualmente vacío. O dicho de otro modo, mostrar cómo nace un momento dramático y cómo se desvanece. Todo en las películas de Antonioni trata de la desaparición de las emociones humanas, y al comienzo de su carrera, el estilo de la toma larga fue la forma con la que se muestra eso. Como argumenta este autor, en las primeras películas de Antonioni los personajes permanecen inmóviles mientras hablan, al igual que la cámara: “Character and camera movement occurs when a new character enters or leaves the conversation or when the conversation takes a turn. Even in a long conversation scene a shot very rarely lasts more than one minute, but rarely too is it shorter than thirty seconds. Antonioni’s takes become shorter at the turn of the 1960s, but when they stretch over thirty seconds, the technique remains the same. With this technique Antonioni creates an atmosphere of smooth continuity between events, where none of the events obtains dramatic accent. When a given event has in fact a strong emotional charge, it evaporates immediately. It is why we can call its main effect ‘dedramatisation’” <sup>296</sup>.

Para Bordwell, en este cine la marca de autoría se manifiesta con violaciones recurrentes de la norma clásica, como desviaciones del canon clásico. Esto puede traducirse en un ángulo inusual, un movimiento de cámara prohibido, o un cambio poco realista en la iluminación o la configuración, como el propio autor explica:

The credits for the film, as in *Persona* or *Blow-Up*, can announce the power of the author to control what we see. Across the entire film, we must recognize and engage with the shaping narrative intelligence. For example, in what Norman Holland calls the “puzzling film,” the art cinema foregrounds the narrational act by posing enigmas. In the classic detective tale, however, the puzzle is one of

---

<sup>295</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, 2008, p.154.

<sup>296</sup> Kovács, András Bálint, *The cinema of Béla Tarr, The circle closes*, Nueva York, Columbia University Press, 2013, p.52.

story: who did it? How? Why? In the art cinema, the puzzle is one of plot: who is telling this story? How is this story being told? Why is this story being told this way? Another example of such marking of narration is the device of the flashforward-story action. The flashforward is unthinkable in the classical narrative cinema, which seeks to retard the ending and efface the mode of narration. But in the art cinema, the flashforward functions perfectly to stress authorial presence: we must notice how the narrator teases us with knowledge that no character can have. Far from being isolated or idiosyncratic, such instances typify the tendency of the art film to throw its weight onto plot, not story; we play a game with the narrator <sup>297</sup>.

Las características principales de este cine de arte son, por tanto, el realismo y la expresividad del autor y, sin embargo, estas dos características pueden entrar en contradicción ya que la verosimilitud, ya sea objetiva o subjetiva, puede parecer incompatible con la intrusión de un autor. El cine de arte busca resolver esta contradicción mediante el dispositivo de la ambigüedad y, así, ante un problema de causalidad, temporalidad o espacialidad en la película, el espectador lo comprende como una licencia del propio autor. Como lo resume el propio Bordwell, en caso de duda, léase en clave de máxima ambigüedad.

If the organizational scheme of the art film creates the occasion for maximizing ambiguity, how to conclude the film? The solution is the open-ended narrative. Given the film's episodic structure and the minimization of character goals, the story will often lack a clear-cut resolution. Not only is Anna never found, but the ending of *L'Avventura* refuses to specify the fate of the couple. At the close of *Les 400 coups* (1959), the freeze frame becomes the very figure of narrative irresolution, as does the car halted before the two roads at the end of *Knife in the Water*. At its limit, the art cinema creates an *8 1/2* or a *Persona*, a film which, lacking a causally adequate ending, seems to conclude several distinct times. A banal remark of the 1960s, that such films make you leave the theater thinking, is not far from the mark: the ambiguity, the play of thematic interpretation, must not be halted at the film's close. Furthermore, the pensive ending acknowledges the author as a peculiarly humble intelligence; she or he knows that life is more complex than art can ever be, and the only way to respect this complexity is to leave causes dangling, questions unanswered. With the open and arbitrary ending, the art film reasserts that ambiguity is the

---

<sup>297</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, 2008, p.154.

dominant principle of intelligibility, that we are to watch less for the tale than the telling, that film lacks the neatness of art and this art knows it <sup>298</sup>.

Según Bordwell, el cine de arte representa la domesticación del cine modernista, suavizando el ataque del modernismo a la causalidad narrativa. Así, según este autor, las obras de Rossellini, Eisenstein, Renoir, Dreyer y Ozu son asimilables como cine de arte, además de Resnais, Straub y Huillet y Godard, una de las figuras más representativas del cine de arte de la década de 1960. En relación a esto, Andrei Tarkovsky —otro autor que podría ser incluido en este tipo de cine—, afirma:

La verdadera imagen cinematográfica se basa en superar los límites de los géneros. El artista se esfuerza por expresar sus ideales, que no se pueden encerrar en los parámetros de un género. [...] Por ejemplo, ¿en qué género trabaja Robert Bresson? En ninguno, por supuesto. Bresson es Bresson. Él es su propio género. Antonioni, Fellini, Bergman, Kurosawa, Buñuel, en el fondo son idénticos sólo a sí mismos <sup>299</sup>.

Andrei Tarkovsky, en su libro *Esculpir en el tiempo*, utiliza otro ejemplo en relación a estas ideas la película *La vergüenza*, de Ingmar Bergman. Sobre ella, afirma que “en toda la película no hay ni un solo «fragmento de actor», en que un actor interprete la idea del director, es decir, la idea de su carácter y de su relación con él, como si la viera desde la perspectiva de esa idea fundamental. Aquí, el actor está escondido detrás de una figura viva y se funde plenamente con ella. Los protagonistas de esa película son un juguete en manos de las circunstancias, de las que dependen plenamente, y se comportan en consonancia. No intentan transmitirnos ni una idea ni conclusiones de los hechos, todo esto lo dejan en manos de la película en su totalidad y de la idea del director” <sup>300</sup> [Figura 37]. En relación a Robert Bresson por otra parte, también afirma que “los actores en las películas de Bresson al menos a mi entender nunca parecerán anticuados. Y lo mismo ocurrirá con sus películas. Porque en ellas no hay nada espectacular, sobresaliente. Pero hay una profundísima verdad del sentido de humanidad. Sus actores no representan

---

<sup>298</sup> *Ibidem*, p.156.

<sup>299</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.179.

<sup>300</sup> *Ibidem*, p.174.

miméticamente imágenes, sino que viven ante nuestros ojos su propia vida, una vida que han interiorizado a fondo <sup>301</sup>.

El montaje de Bergman, Bresson, Kurosawa o Antonioni siempre se reconoce al momento. Nunca se confundirá con el de otro. Pues su sensibilidad por el tiempo, que es lo que se expresa en el ritmo, es siempre la misma <sup>302</sup>.



Figura 37. Ingmar Bergman, *The Seventh Seal* (1957)

---

<sup>301</sup> *Ibidem*, p.181.

<sup>302</sup> *Ibidem*, p.148.



### 3.4 Cine estructural

La duración es una característica de la película de vanguardia de la década de 1960 que no se comparte con la vanguardia histórica de la década de 1920. Los clásicos de la vanguardia histórica se caracterizan por utilizar planos cortos y tienden a preocuparse por el movimiento y la velocidad en lugar de la quietud. Sin embargo, las películas realizadas en los años 60 ofrecen planos extremadamente largos, además de reducir prácticamente a la nada el interés dramático y los eventos que en ella suceden. Ejemplos de este tipo de cine son *Sleep* (1963) y *Empire* (1964) de Andy Warhol, *Star Spangled to Death* (1956–60, 2002–4) de Ken Jacobs y *Wavelength* (1967) y *La Région Centrale* (1971) de Michael Snow.

The critical innovation of many of these films, in the context of contemporary observational cinema, is an application of extended duration to complement the “window” of the fixed frame. As in the first films of the Lumière brothers, the visual image is given over to a direct and unmediated representation of reality: simple or everyday human activities, displays of natural phenomena, and the “incidental” elements of scenes. [...] However, whereas the Lumière brothers’ films would run for just under a minute (occupying fifty-five feet of film cranked by hand at 16 fps), structural filmmakers employ shots that can run for up to eleven or longer than thirty minutes—as in Warhol’s *Empire*, which was shot with a 16mm Auricon camera that could load 1200ft magazines of Tri-X negative stock <sup>303</sup>.

Matthew Flanagan, en su tesis *'Slow Cinema': Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, cita a P. Adams Sitney en relación al cine estructural, el cual define así: “A cinema of structure in which the shape of the whole film is predetermined and simplified, [so that] it is that shape which is the primal impression of the film, and any visible (or audible) content is minimal and subsidiary to the outline” <sup>304</sup>. Una de las características principales de la película estructural es la posición fija de la cámara y por tanto del encuadre, junto con un conjunto variable de elementos y ante todo, su duración. El contenido presentado en pantalla suele mantenerse incluso más tiempo de lo que un espectador puede soportar de una manera atenta, y un ejemplo de ello son las películas de Andy Warhol o Michael Snow.

---

<sup>303</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.45.

<sup>304</sup> *Ibidem*, p.44.

Pero los factores más decisivos son probablemente el rechazo del montaje por parte de Warhol y la utilización de la cámara fija. El resultado es un tipo de interpretación que casi nunca se ha visto en la pantalla. Cada uno nada en un pequeño océano temporal de media hora sin orillas. Tanto los actores como el público de *The Chelsea Girls* se enfrentan al problema de llenar la duración de ese inexorable rollo <sup>305</sup>.

Carlos Tejeda afirma que Warhol utiliza la cámara cinematográfica a modo de objeto fijo con el cual filmar el entorno con un cierto grado de arbitrariedad, tanto en el espacio filmado como en el tiempo en el cual transcurre la filmación. Esta arbitrariedad incluye también la propia autoría del mismo, ya que era común en él delegar en colaboradores la propia filmación. La filosofía de Warhol en relación a su cine podría definirse como dejar que la propia cámara pensase por él.

Algunos de los aspectos más radicales por los que navega su obra cinematográfica: evita el guión previo —en sintonía con las tesis argumentadas por los artistas de las vanguardias históricas— y elimina la banda sonora. La imagen resultante, y por tanto el producto del metraje final, es un encuadre fijo proporcionado por una cámara estática, hecho que, al mismo tiempo, le permite ignorar el proceso de montaje. En su afán experimentador Warhol llega incluso a rechazar las teorías de sus coetáneos independientes, llegando a manifestarse en contra de la precisión matemática promulgada por Kubelka y los cineastas estructurales; e incluso contra la misma noción de autor <sup>306</sup>.

Como obras a destacar de Andy Warhol en el campo de la imagen cinematográfica Tejeda menciona *Empire* (1964) [Figura 38], “un plano único de ocho horas de duración del rascacielos neoyorkino Empire State Building al que se ha aplicado un movimiento de zoom” <sup>307</sup>. También menciona *Sleep* (1963), en la que se captan las seis horas de sueño de un hombre. Este autor aduce, en relación a las características de Warhol y su trabajo, que “la carencia de elementos narrativos en la película, sumada a las rupturas del tiempo lineal así como yuxtaposiciones de espacios y momentos, impulsan al público a intuir cierta lógica que, por otra parte, es imposible realmente encontrar. La ausencia de

---

<sup>305</sup> Koch, Stephen, *op. cit.*, p.139.

<sup>306</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.199.

<sup>307</sup> *Ibidem*.

significados y objetivos forma parte esencial en esta provocadora aventura cinematográfica que hace de ella un muy particular y personal experimento” <sup>308</sup>.



Figura 38. Andy Warhol, *Empire* (1964)

Warhol explota el enfrentamiento del espectador a su combinación única de duración y quietud extrema (además ralentizada). Es el caso de películas que trabajan la inmovilidad, como *Sleep* (1963) o *Empire* (1964), en las que la composición de la imagen no experimenta cambios fuertes (en *Sleep* hay cambios de plano, siendo algunos de duración muy corta, pero cada plano es primordialmente estático; en *Empire* se dan cambios de luz o de textura sobre la silueta del Empire State Building). Para Warhol, la monotonía de sus imágenes estaba directamente dirigida a sus espectadores. [...] Warhol quiere que el público tome conciencia de sí mismo, en la sala (y así podrá reparar en una presencia simultánea) <sup>309</sup>.

Como Flanagan señala, las películas estructurales de Andy Warhol representan una extensión hiperbólica de esta estrategia de observación, que ofrece una atención sostenida y contemplativa al registro de la luz y detalles menores a lo largo del tiempo y que puede ser entendida —citando a P. Adams Sitney de nuevo—, como “the rejection of

---

<sup>308</sup> *Ibidem*.

<sup>309</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.195.

classicism's "myth of compression" in his art, and his decision to make "a profligacy of footage the central fact of all of his early films" <sup>310</sup>. Jorge Oter, en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, defiende que existe algún tipo de fricción en el cine de Warhol, y que esto es debido a la aparente inmovilidad en las imágenes, que es sostenida por un tiempo extraordinariamente largo. La composición, como en la película *Sleep* (1963), se mantiene sin cambios durante períodos inusitadamente largos, sin acción aparente alguna y cuyo "peso de la realidad no escenificada parece insoportable; pero, de repente, están estos "eventos" —pequeños movimientos, un cambio en el cuerpo durmiente— que de pronto adquieren nueva importancia y significado por lo infrecuente de su suceso y la ausencia de otras acciones" <sup>311</sup>.

Amos Vogel afirma que al espectador "se le pide que observe objetos sin movimiento en tiempo real (a menudo durante minutos), patrones compositivos o deformaciones antiilusionistas de la imagen, la repetición de planos intencionadamente sin significado o situaciones que han sido totalmente vaciadas de significado anecdótico. Brevemente, se le confronta con el habitualmente cansino pero aún extrañamente estimulante retrato de una realidad no manipulada, en la que el tiempo del film equivale al tiempo real, el silencio es tan significativo como la palabra y los detalles minúsculos, por la ausencia de eventos mayores, adquieren una importancia inesperada" <sup>312</sup>. En palabras del cineasta Apichatpong Weerasethakul, del cual hablaremos también más adelante, "[*Empire*] reminds us of the simple beauty of the film material itself —the patience, the act of watching film, lights being turned on in the building. [...] It's like the camera was seeing for itself" <sup>313</sup>.

En relación a los *Screen Tests* de Warhol, Jorge Oter afirma que "parecen estar más cerca del espectador cuando se respeta la integridad de la toma, cuando el encuadre no varía y cuando el retratado se mantiene inmóvil. [...] la imagen del retratado serviría de reflejo para el público del mismo modo que la cámara lo habría hecho, aunque imaginariamente, para el retratado. Es así, pues, que el espectador y el retratado se ponen cara a cara en el momento de la proyección y comparten un mismo tiempo y, por aproximación, unas

---

<sup>310</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.47.

<sup>311</sup> Vogel, Amos en: Oter, Jorge, *op. cit.*, p.172.

<sup>312</sup> *Ibidem*.

<sup>313</sup> Quandt, James en: Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.51.

mismas circunstancias físicas” <sup>314</sup>. En opinión de Oter, “[l]a sensación podría ser la de que la fotografía alcanza a comunicar anécdotas por encima de su rigidez formal, mientras que, para el espectador, el cine estaría actuando por debajo de sus posibilidades cuando presenta imágenes de aspecto fotográfico: el que el cine se confunda con la fotografía no despertaría el reconocimiento de sus auténticas posibilidades de expresión, sino que produciría la impresión de que no estaría a su nivel.

Otro de los principales autores relacionados con el cine estructural es Michael Snow, que según Carlos Tejeda es quizá una de las figuras más sobresalientes dentro del panorama del cine experimental de la década de los 60. En sus películas se puede observar una enfatización en el funcionamiento de la cámara: Un lento zoom en *Wavelength* (1967), o un movimiento giratorio en *La région centrale* (1971). En cualquier caso, el autor afirma que en sus películas, del mismo modo que en las de Andy Warhol, se pueden observar elementos característicos tales como la disposición central de la cámara y el predominio de un punto de vista fijo y contemplativo.

Snow elabora un poema audiovisual, cercano al minimalismo, sobre la progresión del tiempo en un apartamento concreto, en el que se entremezclan, durante su desarrollo, breves apariciones de una serie de individuos realizando diversas actividades; a la vez que es una exploración sobre los cambios en las relaciones de perspectivas generadas al transformarse un espacio sometido al zoom, condicionando con ello la percepción del espectador <sup>315</sup>.

Entre las características que Tejeda expone sobre *Wavelength* destaca la cámara fija, que no realiza movimiento alguno para seguir los movimientos de los personajes que aparecen y desaparecen de ella. La filmación está situada desde un punto de vista ligeramente más alto del que pueda tener una figura humana, y transcurre durante 45 minutos en los que la cámara sólo realiza un ligero zoom que lentamente avanza hasta finalmente terminar en un primer plano de un detalle de la estancia. Carlos Tejeda menciona a Kristin Thompson y David Bordwell que, en relación a este film, afirman que “la relación entre la narración y el encuadre móvil es casi exactamente a la inversa. En vez de apoyar la forma narrativa, la movilidad del encuadre domina la narración, incluso

---

<sup>314</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.198.

<sup>315</sup> Tejeda, Carlos, *op. cit.*, p.203.

desviando nuestra atención de ella” <sup>316</sup>. En relación también a *Wavelength*, David Bordwell argumenta también que su modelo de desarrollo no es narrativo, sino una exploración de cómo el zoom transforma el espacio filmado a través de medios deliberadamente limitados.

A diferentes intervalos, entran personajes en la habitación y llevan a cabo determinadas actividades (hablar, escuchar la radio, hacer llamadas telefónicas). Incluso se produce una misteriosa muerte (el cuerpo que yace en el suelo). Sin embargo, los hechos de la narración no tienen una explicación en términos de causa-efecto y no tienen resultados definitivos (aunque al final de la película oímos un sonido que se parece al de una sirena de la policía). Además, ninguna de estas acciones desvía al encuadre móvil de su curso prefijado. El vacilante y titubeante zoom sigue adelante, aun cuando excluya importante información de la acción. De este modo, *Wavelength* se detiene en fragmentos y partes de la acción, pero estos fragmentos siguen siendo secundarios, operan dentro de la progresión temporal del zoom <sup>317</sup>.

---

<sup>316</sup> *Ibidem*, p.205.

<sup>317</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.233.

### 3.5 Cineastas de referencia

A partir de los argumentos anteriormente expuestos en este mismo bloque hemos podido comprobar la existencia de diversos modos de producir en el medio del cine que, de una manera u otra, suponen una desviación del cine clásico. Estas propuestas hechas por distintos autores tratan de analizar las obras de un cineasta para posteriormente establecer clasificaciones o etiquetas. Sin embargo, estos compartimentos no son estancos y, de este modo, existen autores cuyas obras pueden ser encasilladas en una o varias de estas estructuras. De entre todos los cineastas mencionados a lo largo de este bloque, hemos decidido plantear un análisis más detallado de dos autores, Andrei Tarkovsky y Yasujiro Ozu. Por sus propias características, ambos presentan rasgos antes expuestos en relación a los movimientos que nos ocupan y, por tanto, resultan de gran interés para este estudio por sus claras conexiones con la imagen tiempo.

A este respecto se puede recordar también una película, de diez minutos de duración, de Pascal Aubier, consistente en un solo plano. Al comienzo fija la vida de una naturaleza soberanamente serena, indiferente frente al desenfreno humano y a las pasiones de los hombres. Con una técnica de cámara de gran maestría y virtuosismo, un pequeño punto se transforma más tarde en la figura de un hombre dormido, casi imperceptible entre la hierba en la ladera de una colina. Poco a poco, se va llegando a un clímax de gran dramatismo. De forma sensible se acelera el curso del tiempo, movido por nuestra curiosidad. De acuerdo con la cámara, nos vamos acercando lentamente, casi reptantes, a la figura para —cuando ya estamos a su lado— comprender que la persona allí tendida está muerta. Y un segundo después sabemos más: nos enteramos de que ese hombre no sólo está muerto, sino que fue asesinado a golpes, Y que se trata de un rebelde que ha fallecido a consecuencia de sus heridas y que ahora en el seno de la naturaleza impasible y magnífica ha cerrado para siempre sus ojos. Y la memoria, enérgica, nos lleva a acontecimientos sobrecogedores de nuestro mundo de hoy <sup>318</sup>.

---

<sup>318</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.139.



### 3.5.1 Andrei Tarkovsky

Andrei Tarkovsky es otro cineasta que, al igual que Bazin, rechaza los principios básicos del montaje narrativo clásico. Siguiendo los argumentos de Juan Orellana, “se trata de una concepción naturalista del arte cinematográfico, en el sentido de que es análoga a la dinámica temporal de la vida, en la cual no existen cámaras lentas, énfasis musicales o lentes deformantes” <sup>319</sup>. En palabras del propio Tarkovsky, “la imagen cinematográfica es, pues, en esencia, la observación de los hechos de la vida, situados en el tiempo, organizados según las formas de la propia vida y según las leyes del tiempo de ésta” <sup>320</sup>, afirmando también que “si rechazo los principios de un «cine de montaje» es porque no permite que la película se extienda más allá de los límites de la pantalla. Porque no deja al espectador que someta lo que ve en la pantalla a su propia experiencia” <sup>321</sup>. Matthew Flanagan, citando a Roger Cardinal en la tesis *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*, afirma que algunos de los planos largos de Tarkovsky invitan al espectador a contemplar espacios —a menudo, naturales— durante largos periodos de tiempo. Esta prolongación temporal parece llamar la atención sobre sí misma, separándose de la narración u acción humana y, en consecuencia, estableciendo una independencia de éstas. Estos planos, por tanto, no tienen una función informativa o simbólica, sino que simplemente están abiertos a la contemplación de las cosas representadas en la propia imagen.

El cine surge de la observación inmediata de la vida. Éste es para mí el camino cierto de la poesía fílmica. Pues la imagen fílmica es en esencia la observación de un fenómeno inserto en el tiempo <sup>322</sup>.

El cine de Tarkovsky, en opinión de Pilar Carrera, “priva al lenguaje de la necesidad actancial y permite que las imágenes se manifiesten desvinculadas de la trama y alcancen realidad en otro orden que no es el de la necesidad de la acción” <sup>323</sup>. En relación a esta ideas, Tarkovsky pone un ejemplo que por otra parte lo acerca al cine estructural que antes hemos analizado, recogida en su libro *Esculpir en el tiempo*: “En cierta ocasión

---

<sup>319</sup> Orellana, Juan en: Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.159.

<sup>320</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.89.

<sup>321</sup> *Ibidem*, p.143.

<sup>322</sup> *Ibidem*, p.87.

<sup>323</sup> Carrera, Pilar en: Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.160.

grabé con un magnetófono un diálogo casual. Había gente hablando sin saber que su conversación estaba siendo grabada. Después, al escuchar aquella cinta, aquello me pareció genialmente «registrado» y «escenificado». Aquí se notaba claramente la lógica de movimientos de los caracteres, su emoción y energía. Qué sonido tenían las voces, qué pausas más maravillosas... Ni un Stanislavski podía explicar aquellas pausas. Y Hemingway, con toda la fuerza de su estilo, parecería, frente a esa estructura dialógica, algo artificial, ingenuo...”<sup>324</sup>.

En su tesis *Tiempo lento en el cine y el video contemporáneo*, Fernando Baños Fidalgo — citando a Pilar Carrera— califica el cine de Andrei Tarkovsky así: “Sus películas no desarrollan temas o tramas, no cuentan historias propiamente dichas. La trama está inmóvil. Ni la trama ni los personajes avanzan. Sus imágenes de levitantes ejemplifican una inmovilidad que no es ausencia de movimiento”<sup>325</sup>. Sobre esta inmovilidad, Baños Fidalgo afirma que, como espectadores, nos encontramos en un paréntesis narrativo, en un tiempo suspendido donde el relato fílmico se ve interrumpido y el flujo narrativo se traslada al espectador. Según este autor, se presentan situaciones donde el espectador ha de crear la experiencia pues ésta se ha visto irremediabilmente obstaculizada [Figura 39].

El uso del plano secuencia en Tarkovsky nos impone una forma de ver que no es sino la propia mirada del director ruso. Una imposición que, según Baecque, es todo un “acto de fe” porque “¿qué otro punto de vista podría, sin ser ridículo, concentrarse sin interrupción durante casi siete minutos sobre un hombre atravesando una piscina vacía protegiendo la llama de una vela<sup>326</sup>?

J.M Gorostidi, en el prólogo hecho para la traducción en castellano del libro *Esculpir en el tiempo*, expone que “[a]l igual que en los casos de Robert Bresson o de David Lynch, la influencia pictórica es notoria en la obra de Tarkovsky. Ésta no sólo se manifiesta en una película como *Andrei Rublev*, donde tal influencia resulta inevitable, o en ciertas referencias directas (cuadros y grabados de Durero, Leonardo), sino en el tipo de composición del plano. En ocasiones, los objetos son filmados con una minuciosidad y una iluminación que nos hacen pensar en los primitivos flamencos. Las texturas de las

---

<sup>324</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.85.

<sup>325</sup> Carrera, Pilar en: Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.177.

<sup>326</sup> Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.178.

telas, la rugosidad de la piel humana, la madera, son vistas de una forma que recuerda al estilo del pleno Renacimiento, así como un tipo de composición triangular del plano que Tarkovsky gusta de emplear en numerosas ocasiones. Claro está que no se trata en ningún caso de “cuadros animados” —o mera referencia estética, que el autor rechazaba áasperamente—, sino de la elección (intuitiva o no) por parte del director hacia una composición integrada en la puesta en escena, así como el color, la oscilación cromática tan frecuente en sus obras, y la luz poseen una relevancia similar” <sup>327</sup>.



Figura 39. Andrei Tarkovsky, *Stalker* (1979)

En relación a las tomas largas, Valkola sostiene que el objetivo de Tarkovsky normalmente no consiste en representar una secuencia de eventos sino dar al espectador el tiempo suficiente para poder ver a través el aspecto físico de las imágenes. Esta es la razón por la que, en opinión de Valkola, en sus películas se opta por mostrar paisajes naturales u objetos mediante planos prolongados en lugar de interacciones entre personajes. Las tomas largas a menudo no se asocian con eventos, y por lo tanto en sus películas contemplar el paisaje se convierte en un evento en sí mismo: “The most typical Tarkovsky long takes do not contain events at all. They contain a view of something or a motion going forward in a given space without a narrative subject” <sup>328</sup> [Figura 40].

---

<sup>327</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.16.

<sup>328</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.52.



Figura 40. Andrei Tarkovsky, *Zerkalo* (1975)

Para comprender con mayor profundidad el trabajo de Andrei Tarkovsky, recogemos además sus propios escritos —reunidos en el libro *Esculpir en el tiempo*—, en los que además de hablar sobre su propia obra, reflexiona sobre el cine y el arte en general. Sobre la técnica cinematográfica y su función social, Tarkovsky ofrece unas reflexiones que aquí reproducimos y que, por otra parte, introducen el concepto del tiempo como aspecto esencial en la técnica cinematográfica:

Normalmente, el hombre va al cine por el tiempo perdido, fugado o aún no obtenido. Va al cine buscando experiencia de la vida, porque precisamente el cine amplía, enriquece y profundiza la experiencia fáctica del hombre mucho más que cualquier otro arte; es más, no sólo la enriquece, sino que la extiende considerablemente, por decirlo de algún modo. [...] ¿Y en qué reside la naturaleza de un arte fílmico propio de un autor? En cierto sentido, se podría decir que es el de esculpir en el tiempo. Del mismo modo que un escultor adivina en su interior los contornos de su futura escultura sacando más tarde todo el bloque de mármol, de acuerdo con ese modelo, también el artista cinematográfico aparta del enorme e informe complejo de los hechos vitales todo lo innecesario, conservando sólo lo que será un elemento de su futura película, un momento imprescindible de la imagen artística, la imagen total <sup>329</sup>.

---

<sup>329</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.16.

Según Tarkovsky, el tiempo debe presentarse en el cine con la forma de un hecho, y este hecho debe reproducirse en forma de una observación sencilla e inmediata. Según las propias palabras de Tarkovsky, “[l]a idea fundamental del cine como arte es el tiempo recogido en sus formas y fenómenos fácticos. Esta idea nos da que pensar sobre la riqueza de las posibilidades, aún inutilizadas, del cine, sobre su colosal futuro. Y precisamente sobre esta base desarrollo yo mis hipótesis de trabajo, las prácticas y las teóricas. [...] y ni siquiera las leyes del movimiento y de la organización temporal pueden en el cine quedar sometidas a las leyes del tiempo teatral. Se trata —lo repito una vez más— del tiempo en forma de un hecho. El cine ideal para mí es la crónica, que no considero un género cinematográfico, sino un modo de reconstruir la vida” <sup>330</sup>.

I wanted time and its passing to be revealed, to have their existence, within each frame. [...] I wanted it to be as if the whole film had been made in a single shot <sup>331</sup>.

---

<sup>330</sup> *Ibidem*, p.84-85.

<sup>331</sup> Andrei Tarkovsky en: Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.113.

### 3.5.2 Yasujiro Ozu

David Bordwell analiza la obra cinematográfica de Ozu de una manera exhaustiva en un estudio titulado *Ozu and the poetics of cinema*, proporcionando un punto de vista profundo sobre el estilo de este cineasta. Según Bordwell, el cine japonés de mediados del siglo XX estaba fuertemente influenciado por el estilo de narración y representación occidental a pesar de contener rasgos estilísticos provenientes de sus propias tradiciones. Dentro de los géneros propios del cine japonés, el cine de Ozu debería enmarcarse dentro del *Gendai-Geki*, que se concentra en la vida contemporánea. Prácticamente todas sus producciones se sitúan en la ciudad de Tokyo.

Según Bordwell, las películas de Ozu son muy variadas desde el punto de vista temático, si bien destaca como tema central la nostalgia. Según este autor, el contexto histórico de estas películas podría enmarcarse en lo que el autor denomina como la “era Meiji”, que consistía en una promesa gubernamental de que Japón podría modernizarse sin perder sus tradiciones y que la educación y el trabajo garantizarían al joven un éxito laboral y social. Bordwell afirma que, sin embargo, para la mayoría de los japoneses estas promesas no se cumplieron: las ciudades crecieron, el sistema familiar tradicional se rompió y el sistema económico nacional no podía asimilar la gran cantidad de jóvenes con estudios superiores en busca de un futuro laboral. Estas circunstancias desarrollaron un clima social de desilusión o desengaño, que fue en el que se desarrollaron las películas de Ozu.

Una de las características que Bordwell expone es lo que él denomina como “pictorialist style”, que se caracteriza por ofrecer en cada plano una composición compleja: “Long shots predominate, deep space and deep-focus cinematography are common, decor and lighting create an abstract effect, and figures are typically subordinated to the overall design. To some extent pictorialism reacts against the frenzied calligraphic trend by presenting dense, almost motionless tableaux that invite the spectator to scan the frame. At its limit, the style achieves great opacity, often blocking our vision of faces or gestures”<sup>332</sup> [Figura 41].

---

<sup>332</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, 1988, p.23.





Figura 41. Yasujiro Ozu, *An Autumn Afternoon* (1962)

Otro rasgo importante del estilo de Ozu es, según Bordwell, la elipsis de ciertas informaciones para la narración en sus películas. La estrategia habitual en el cine clásico es la omisión de los pasajes de la historia que no sean importantes, pasando de una situación relevante a otra y así construyendo las acciones. Sin embargo, Ozu omite eventos que sí son relevantes para comprender la acción, y como el espectador normalmente asume que los periodos de tiempo omitidos no contienen eventos de importancia, la revelación tardía de datos significativos trae a la atención del espectador la maniobra de la narración y provoca una cierta desorientación. La propia duración de los planos es también una característica de estas películas, que Ozu maneja de una manera sistemática, “in the editing phase, Ozu dictated absolute shot lengths, often independent of what was on screen. He gave strict instructions to his editor Yoshiyasu Hamamura about the length of each speaking shot and he insisted on a 6-8 frame interval after every line of dialogue. Ozu would time his 'empty shots' of scenery by abstract metrical patterns. This explains why he praised one shot of the dock in *High Noon* — not for its content but for its length”<sup>333</sup>.

Ozu ofrece a espectador el suficiente tiempo para observar todo lo que compone el plano, “[a]nd by making images durationally equivalent he strengthens their identity as distinct pictorial units. Indeed, his attention to the image made him subordinate everything to the

<sup>333</sup> *Ibidem*, p.75.



shot as a composition. He claimed to avoid dissolves and heavy filters because they spoiled the clarity of the image” <sup>334</sup>. En relación a la composición en sus planos, Bordwell afirma que Ozu siempre elude la inestabilidad de la imagen, evitando ciertos tipos de movimiento de cámara que puedan provocarlo y así mantener un tipo de composición constante. En su último periodo y coincidiendo con la entrada de la película en color, Ozu eliminó todo movimiento de cámara. La composición, por tanto, permanece inmóvil.

Ozu locks the actor into the compositional design in another important way. The widespread convention of reframing — that is, slightly panning the camera to keep a moving figure in the frame — implicitly acknowledges the saliency of the human agent: the composition will acquiesce to the actor. In all of his refusals, Ozu is most absolute in this. After 1929, none of his surviving films contains a single reframing — an extraordinary insistence on the shot as rigid picture. Yet as Sato indicates, this poses new problems. If the camera does not reframe figures, they will soon move out of the central strip of screen space. Ozu overcomes this difficulty in several ways. If a character stands up or starts to leave the frame in the course of a scene, Ozu will cut to another shot that includes the actor in a wider composition. He will sometimes move his actors along diagonals, or will track to keep them centered. In the late films, as Sato notes, he will use walls, screens, or doors to block off the sides of the frame so that people walk into a central depth or, if they move laterally to the camera, their action remains enclosed within a central slot <sup>335</sup>.

Como se puede comprobar en los argumentos de la cita anterior, en el cine de Ozu los movimientos de cámara son escasos y cuando se usan, son para contribuir a un efecto de quietud. Jorge Oter, en su estudio *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, observa que Ozu “habría relegado el movimiento del aparato a casos muy precisos, estando establecido el grueso de su obra sobre el recurso a un tipo específico de cámara fija, amén de a composiciones del encuadre asimismo notablemente invariables” <sup>336</sup>. Así, según Antonio Sala,

La ausencia de movimientos persigue mantener estable el cuadro, y éste es un principio fundamental en el cine de Ozu: la inmutabilidad de la composición.

---

<sup>334</sup> *Ibidem*, p.75-76.

<sup>335</sup> *Ibidem*, p.84.

<sup>336</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.249.

[...] Incluso cuando la cámara se mueve lo hace con tal delicadeza que hasta el movimiento pasa inadvertido; se sigue a los personajes a la misma velocidad, sin alterar el cuadro, para que la composición se vea lo menos alterada posible, pese a la movilidad de cámara y de actores” <sup>337</sup>.

Bordwell presenta el cine de Ozu como clásico en el sentido del cine narrativo occidental. Según este autor, a pesar de que su estilo puede ser considerado como inusual en algunos aspectos, sus películas no plantean problemas importantes en lo que se refiere a la comprensión narrativa y en esta misma dirección, a nivel de edición sus películas consisten en secuencias de planos organizados para una correcta comprensión del argumento. Sin embargo, el rasgo que destaca a Ozu está en las transiciones entre escenas, es decir, los planos que sirven como conectores entre las escenas donde se desarrollan las diferentes acciones [Figura 42]. Según Bordwell, la película narrativa ortodoxa se compone de bloques de acciones relativamente autónomos entre ellos que son conectados por estos espacios de transición que, frecuentemente, sirven al espectador para conocer la ubicación donde va a desarrollarse la acción, o para enlazar dos espacios distintos donde la acción va a desplazarse. En este sentido, Ozu utiliza una cantidad inusual de estos planos de transición y, por tanto, estos espacios entre escenas tienen un peso mayor que en el cine clásico occidental.

Shindo has suggested that Ozu's style seeks “to capture the subtle beauty in the common man's everyday habits and experiences.” 'Captures' is perhaps too strong, since it implies that Ozu discovers rather than produces; but in any event, one can argue that his formal system 'processes' his materials in a way that poeticizes everyday life <sup>338</sup>.

Los espacios de transición —denominados por Bordwell como espacios intermedios— además a menudo no contienen ningún tipo de información que esté motivada por razones causales o temporales. Estos espacios son ineficaces desde el punto de vista del montaje clásico y, además, son utilizados en momentos en los que no es necesario que el espectador deba situarse espacialmente, como el final de una acción, en la que el plano se mantiene o prolonga innecesariamente. Otra variante es la utilización de estos planos intermedios en un espacio que es ya conocido, al haber sido presentado previamente.

---

<sup>337</sup> Sala, Antonio en: *Ibidem*, p.250.

<sup>338</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, 1988, p.141.

Además, la narración en el cine de Ozu se interrumpe ocasionalmente para insertar un plano de fenómenos naturales —árboles, nubes— u objetos. En opinión de Bordwell, estos planos —a modo de cortes poéticos— tienen una función dentro de sus películas. Estas funciones podrían clasificarse desde el punto de vista de la adyacencia entre espacios, inclusión categórica —vínculo conceptual—, semejanza gráfica o simetría.



Figura 42. Yasujiro Ozu, *Late Spring* (1949)

Schrader has argued that certain features of Ozu's compositions, cutting and acting exemplify Zen religious principles, such as ritual, unity, and mu (emptiness as presence). It is worth noting that at least one Japanese scholar has recently disputed the relevance of Zen to Ozu <sup>339</sup>.

David Bordwell afirma que las características estilísticas de Ozu preservan las tradiciones del arte japonés y el Budismo Zen, aunque más como una actitud estética que como una doctrina religiosa. Así, la práctica artística presenta rasgos estilísticos como la austeridad, la asimetría, el interés por los pequeños detalles, los colores tenues y el espacio vacío como elemento positivo. Bordwell también encuentra un “emphasis on natural landscapes and pure contemplation — all were Chinese aesthetic principles transferred to Japanese art, forming a broad stylistic trend opposed to the tendency toward flamboyant decoration

---

<sup>339</sup> *Ibidem*, p.28.

and vivid drama to be found in other Japanese traditions (themselves also Buddhist-influenced)”<sup>340</sup>.

Siguiendo la argumentación de Bordwell, mientras que la cultura occidental a menudo piensa que el espacio es un contenedor hueco para los objetos, el concepto *ma* significa el intervalo que necesariamente existe entre dos entidades: el espacio como espacio. El concepto de *ma* gobierna el espacio y el tiempo, y privilegia los espacios vacíos:

Most broadly, it conjures up a sense of existence as perpetual flux, a contingent movement between stable points. *Ma* is at once an empty space, a blank or pause, and a displacement or disjunction that allows the perceiver to charge the gap with a range of potential meanings. All of these implications can be seen in Japanese aesthetic practices: in the 'cellular' discontinuity of the *e-maki* mono picture scroll, in the empty spaces of architecture and painting, in the conception of the house as a set of fluid boundaries between vacant modules, in the pillow word as creating *ma* within the verse line, in the fusion of separation and linkage found in *renga* verse. And all offer tempting analogies with aspects of Ozu's work<sup>341</sup>.

Noël Burch, en el libro *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*, afirma que las las transiciones de Ozu nunca contribuyen a la narrativa propiamente dicha, y representan el espacio que se presenta invariablemente como fuera de la diegesis, como un espacio pictórico en otro plano de realidad, Así, las transiciones de Ozu suspenden el progreso de la narrativa, negando el drama humano que es el centro en el cine occidental ortodoxo. Según Burch, los pasajes de transición logran este objetivo por su quietud, su duración prolongada y su falta de un centro de composición, llegando a afirmar que estos planos exigen ser examinados como se hace con una pintura.

This is why the phrase 'still-life' so often seems apt. They cannot be correctly described as merely shots of lamp-posts or of laundry hanging on the line in the same manner that a diegetic shot can be described as 'close-up of John' or 'long-shot of Sally'. Unmoving, often lasting a long time (seldom less than five seconds, which we at least experience as long for an 'unpeopled' shot), fully articulated from the graphic point of view, they demand to be scanned like

---

<sup>340</sup> *Ibidem*, p.27.

<sup>341</sup> *Ibidem*, p.145.

paintings, not like inhabited shots which, even in Ozu, are relatively more centred around characters <sup>342</sup>.

Esto planos —denominados por Burch como *Pillow Shots*—, tienen la particularidad de suspender el flujo diegético y suponen generalmente una ausencia prolongada o desmotivada de seres humanos de la pantalla. Funcionan como una desviación de los códigos del largometraje de ficción y según Burch, parecen obedecer a principios como la simetría o la geometría en lugar de código dramático alguno. Como explica el autor, estos momentos vacíos a menudo se centran durante un tiempo prolongado en algún aspecto inanimado de un entorno que pertenece al ser humano. Tal vez se puede percibir que la gente está próxima, pero por el momento no son visibles en la propia imagen, y se ofrece en ella como centro de atención un techo, un alumbrado público, ropa tendida mientras está secándose, o un hervidor de té. Es la tensión entre la suspensión de la presencia humana (de la diegesis) y su potencial retorno lo que anima algunos de los trabajos más reflexivos de Ozu, haciendo de estas tomas algo más que imágenes decorativas.

Como ejemplo de este tipo de plano, Burch destaca un pasaje en *Woman of Tokyo* (1933) [Figura 43] donde un plano largo nos muestra unos calcetines durante un tiempo prolongado, motivo superfluo y, por tanto, no motivado desde el punto de vista de la narración, con lo que el autor defiende que el plano es expulsado de la diegesis. Como el propio Burch argumenta, “the timeless stillness of the pillow-shot, and their diegetic relationship is in no sense part of a chain of necessary meaning, like the socks-shot [...] for a moment, the diegesis is suspended” <sup>343</sup>. El autor propone también los últimos planos de *Woman of Tokyo* como ejemplos de *pillow-shots* en su mayor grado de pureza, de los que dice suponen “a paradigm of de-centering and meaninglessness, the filmic equivalent of the Zen-master's stick-blow answers to his disciples' earnest questions” <sup>344</sup>.

Como se puede comprobar, las interpretaciones de estos dos autores entran en conflicto. La principal discrepancia entre el análisis de Noël Burch y David Bordwell —y que éste último autor argumenta ampliamente en su propio libro— está en las transiciones en el

---

<sup>342</sup> Burch, Noël, *To the distant observer, form and meaning in the Japanese cinema*, Los Angeles, University of California Press Berkeley, 1979, p.161

<sup>343</sup> *Ibidem*, p.171.

<sup>344</sup> *Ibidem*, p.172.

cine de Ozu. Como hemos visto, el primero mantiene que estos tiempos muertos suspenden la narración, son independientes de ella, mientras que Bordwell opina que sí forman parte de ella, teniendo una función de engarce y, por tanto, una relación con los planos que le preceden y suceden. Esta discrepancia no es demasiado importante para este estudio en concreto, ya que en nuestra opinión que estos planos largos tengan o no relación con la narración no cambia sus cualidades como imagen cinematográfica. En cualquier caso, creemos que es innegable la autonomía que estas imágenes poseen en relación a las demás. En esta línea, Jorge Oter afirma en su tesis que “los *pillow shots* de Burch serían planos, generalmente naturalezas muertas o paisajes, caracterizados por una exclusión de la figura humana como centro de la imagen [...] y por una suspensión del flujo de la diégesis del relato” <sup>345</sup>. Lucia Nagib, en el libro *Slow Cinema*, por otra parte afirma que “all too often I have read that Ozu’s ‘curtain shots’ or ‘pillow shots’ are randomly chosen images aimed at producing ellipses of time and space. For Deleuze, for example, they are pure optical and sound images. Such assessments, however, overlook their crucial narrative role which often includes self-commentary and reflexivity” <sup>346</sup>.



Figura 43. Yasujiro Ozu, *Good morning* (1959)

---

<sup>345</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.230.

<sup>346</sup> Nagib, Lucia en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.35.



Gilles Deleuze analiza también en su libro *La imagen tiempo* la obra del director japonés Yasujiro Ozu, del cual argumenta que en sus producciones cinematográficas se desarrollan situaciones ópticas y sonoras puras. Como ya hemos visto, Deleuze plantea que el cine que se limita a representar la vida cotidiana sólo deja subsistir nexos sensoriomotores débiles, y reemplaza la imagen-acción por imágenes ópticas y sonoras puras: “viaje en tren, trayecto en taxi, excursión en autobús, recorrido en bicicleta o a pie: el ir y venir de los abuelos de la provincia a Tokyo, las últimas vacaciones de una hija con su madre, la escapada de un anciano... Pero el objeto no es sino la banalidad cotidiana aprehendida como vida de familia en la casa japonesa” <sup>347</sup>.

Deleuze también pone énfasis en los espacios vacíos, que se presentan “sin personajes ni movimiento, son interiores vaciados de sus ocupantes, exteriores desiertos o paisajes de la Naturaleza. En Ozu cobran una autonomía que no tienen directamente, incluso en el neorrealismo que les mantiene un valor aparente relativo (con respecto a un relato) o resultante (una vez extinguida la acción)” <sup>348</sup>. Estos espacios “alcanzan lo absoluto, como contemplaciones puras, y aseguran inmediatamente la identidad de lo mental y lo físico, de lo real y lo imaginario, del sujeto y el objeto, del mundo y el yo. Corresponden en parte a lo que Schrader llama «estasis», Noël Burch «pillow-shots», Richie «naturalezas muertas». El problema es saber si, con todo, no hay que establecer una distinción en el seno de esta misma categoría” <sup>349</sup>.

Gilles Deleuze diferencia entre dos conceptos dentro de las imágenes de Ozu, el espacio o paisaje vacío [Figura 44], y las naturalezas muertas, las cuales describe así: “Un espacio vacío vale ante todo por la ausencia de un contenido posible, mientras que la naturaleza muerta se define por la presencia y composición de objetos que se envuelven en sí mismos o se transforman en su propio continente: caso del plano largo del jarrón, casi al final de *Banshun*. Objetos como éstos no se envuelven necesariamente en el vacío, pero pueden dejar vivir y hablar a los personajes en un cierto «flou», como la naturaleza muerta de jarrón y frutas de *Tokyo no onna* o la de frutas y clubs de golf de *Shujuko wa nani* o *wasuraetaka*. El jarrón de *Banshun* se intercala entre la media sonrisa de la hija y sus lágrimas nacientes. Hay devenir, cambio, pasaje. Pero, a su vez, la forma

---

<sup>347</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, 1987, p.27.

<sup>348</sup> *Ibidem*, p.30.

<sup>349</sup> *Ibidem*.



de lo que cambia no cambia, no pasa. Es el tiempo, el tiempo en persona, «un poco de tiempo en estado puro»: una imagen-tiempo directa que da a lo que cambia la forma inmutable en la que el cambio se produce”<sup>350</sup>. Algo en lo que redundaba la tesis de Mathew Flanagan:



Figura 44. Yasujiro Ozu, *Tokyo Story* (1953)

In time-image cinema, the dissolution of sensory-motor relations and suspension of diegetic flow enables the opening up of a field external to the diegesis, in turn creating new contemplative possibilities for the image. Key aspects of post-war slow films begin to emerge from this basis, for instance in the production of temps mort that allows time for reflection, or a tendency to linger on objects or natural landscapes during long takes to reverse the status of the image from 'empty' to 'full'. Deleuze suggests that it is the radical stillness and immobility of objects in Ozu's compositions that transforms the temporal dimension of the image<sup>351</sup>.

---

<sup>350</sup> *Ibidem*, p.31.

<sup>351</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.145

#### 4. La imagen tiempo III

La producción cinematográfica en estas últimas décadas, bajo el punto de vista de varios autores recogidos en este estudio, ofrecen la posibilidad de argumentar sobre la existencia de un conjunto de trabajos cinematográficos recientes que se podrían denominar como cine “lento”. Este grupo de cineastas, a pesar de sus distintas procedencias, tienen en común la distanciación del montaje clásico en sus producciones y suponen una continuación de las corrientes y autores relacionados con la imagen tiempo propuestos en anteriores capítulos de esta tesis. Estos autores llevan las características analizadas en estos cineastas del siglo XX analizados a un estadio más acentuado o extremo, tanto en el debilitamiento de la lógica narrativa causal como en la longitud de los planos. Para este análisis, como hemos dicho, nos basamos principalmente en un conjunto de textos como la tesis de Matthew Flanagan *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* (2011), de la Universidad de Exeter en Reino Unido; *Slow cinema* (2016), de Tiago De Luca y Nuno Barradas Jorge, publicado por la Edinburgh University Press, también de Reino Unido y *Slow Movies, countering the cinema of action* (2014), escrito por Ira Jaffe y publicado por la Columbia University Press en Nueva York. Entre los autores cuyas obras pueden ser denominadas como lentas, encontramos a Kelly Reichardt, Albert Serra, Cristian Mungiu, Gus Van Sant, Wang Bing, Pedro Costa, Carlos Reygadas, Lisandro Alonso, Apichatpong Weerasethakul, Lav Diaz, Victor Erice, Tsai Ming-Liang, Abbas Kiarostami, Jim Jarmusch, Theo Angelopoulos, Nuri Bilge Ceylan, Hou Hsiao-Hsien, Aleksander Sokurov, Jia Zhang-ke y Liu Jiayin. Resume este punto la cita de Matthew Flanagan en su tesis de 2012:

David Company, in his book *Photography and Cinema* (2008), has noted that the “opportunity to contemplate and interrogate while looking” remains a sensuous experience central to the depictive arts, regardless of media, as it arises from “the traditional sense of ‘presence’ typical of art’s materially fixed media such as painting, sculpture and photography, all of which have valued the depiction rather than recreation of movement.” [...] Contemporary films can certainly be seen in light of this tradition, but I would suggest that there are perhaps more linear film-historical forces at work in the evolution of durational style in post-war cinema <sup>352</sup>.

---

<sup>352</sup> *Ibidem*, p.40.

## 4.1 Introducción al cine lento

De nuevo recurrimos a escritos del cineasta Andrei Tarkovsky, un ejemplo fundamental también para este caso:

Precisamente en este sentido, las primeras películas de los Lumière contenían ya el núcleo del nuevo principio estético. Pero ya inmediatamente después, el cinematógrafo, obligadamente, se lanzó por caminos fuera del arte, los más afines a los intereses y ventajas pequeño burgueses. A lo largo de unos dos decenios se fue “vertiendo al celuloide” casi toda la literatura mundial y un gran número de temas teatrales. El cinematógrafo se utilizó como una forma sencilla y atractiva de fijación del teatro. El cine fue por caminos errados y deberíamos ser conscientes de que aún hoy cosechamos los tristes frutos de aquel error. Ni siquiera quiero hablar de la desgracia de la mera ilustración: la mayor desgracia fue que se ignoró una aplicación artística de aquella posibilidad eminentemente inapreciable del cine: la posibilidad de fijar la realidad del tiempo en una cinta de celuloide <sup>353</sup>.

La tesis realizada por Matthew Flanagan y titulada *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* ofrece un ambicioso estudio sobre el tipo de cine que se ha venido denominando como “lento”, una de las primeras en teorizar sobre estas películas y autores entendidos como un conjunto. Flanagan utiliza también unos términos específicos para referirse a este cine, tales como duracional, observacional o no dramático; advierte además que este conjunto de películas no puede ser considerado como un movimiento cinematográfico estructurado como los que ha habido en el pasado, sino más bien un conjunto de cineastas cuyas prácticas cinematográficas están relacionadas a pesar de sus diferencias geográficas, aunque compartan ciertas simpatías estéticas a pesar de ello. En relación a las distancias geográficas en las distintas producciones de este tipo de cine, Michael Walsh argumenta que difícilmente autores como Pedro Costa o Hou Hsiao-Shen, al menos en sus inicios, hayan podido tener influencias mutuas, ya que entre ellos existían barreras de idioma, económicas, de distribución e incluso de censura.

Estas relaciones entre autores se pueden encontrar tanto en los conceptos como en el estilo, siendo una de las tendencias principales de este cine la búsqueda del realismo

---

<sup>353</sup> Tarkovsky, Andrei, *op. cit.*, p.83.

que, según Flanagan, se puede encontrar en tres aspectos principales: un realismo de duración —impresión de tiempo real en el plano—, un tipo de observación sin mediación alguna, y finalmente una atención especial a lo cotidiano en relación a la narración y a la representación de objetos. Flanagan afirma que el cine lento o duracional se entronca visiblemente en la concepción de Gilles Deleuze de la imagen tiempo y las teorías realistas de André Bazin, y su evolución en las últimas tres décadas —años 80 y 90 hasta la actualidad— ha sido uno de los desarrollos más importantes en el cine internacional contemporáneo.

The shape of what I am referring to as slow cinema is, at the time of writing, increasingly defined by two tendencies: that of the episodic long-shot long-take fiction film, and the depopulated anti-narrative landscape film. The differentiation between these two tendencies has, helpfully, been mapped by Francisco Algarin Navarro, in relation to the lineage of two of Jean-Marie Straub and Danièle Huillet's key works: *Dalla nube alla resistenza* (1979) and *Trop tôt, trop tard* (1981). The first strain, originating with *Dalla nube alla resistenza*, is represented by the outer limits of art cinema, and incorporates both textual adaptations and 'games of fiction': Manoel de Oliveira's *Inquietude* (1998), João César Monteiro's *Vai-e-ven* (2003), Costa's *Colossal Youth* and Serra's *El cant dels ocells*. Following *Trop tôt, trop tard*, the second strain points to non-narrative landscape (and cityscape) films: Chantal Akerman's *D'Est* (1993), Abbas Kiarostami's *Five: 5 Long Takes Dedicated to Yasujiro Ozu*, John Gianvito's *Profit motive* and *The whispering wind* (2007), Raya Martin's *Autohystoria* (2007) and the work of James Benning <sup>354</sup>.

Según Flanagan, este conjunto de producciones cinematográficas denominadas como lentas o duracionales provienen por una parte de la tradición narrativa que corresponde al cine de arte pero también de la tradición no narrativa —cine vanguardista o experimental—. En este sentido, Flanagan afirma que cineastas como “Robert Bresson, Carl Theodor Dreyer, Hou Hsiao-hsien, Abbas Kiarostami, F.W. Murnau, Yasujiro Ozu, Jacques Rivette, Jean-Marie Straub and Danièle Huillet, Andrei Tarkovsky and Jacques Tati” <sup>355</sup> son enumerados por Jonathan Rosembaum en su artículo *Is Ozu Slow?* como el contexto donde se desarrolla este nuevo tipo de cine. Por otra parte, se añade a esta lista a cineastas como Michael Snow y Andy Warhol —citando el trabajo de Raúl Ruiz, *Poética*

---

<sup>354</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.31.

<sup>355</sup> Rosenbaum, Jonathan en: *Ibidem*, p.6.

*del cine* (2000)—, del campo del cine experimental o estructural como predecesores de este cine lento.

Este cine duracional tiene también sus raíces en la tendencia hacia el realismo y la lentitud que se puede encontrar en el cine del neorrealismo y el cine de arte de finales de los años cuarenta del siglo pasado —películas como *Germania anno zero* (1948) de Roberto Rossellini o *La terra trema* (1948) de Luchiano Visconti— y de finales de los 70 —Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, y Andrei Tarkovsky entre otros—, donde se desarrolla una evolución que, según este autor, marca una tendencia que se acentúa en los años 90 con ejemplos como *Sátántangó* (1994) de Béla Tarr, *Vive l'amour* (1994) de Tsai Ming-liang y *Frost* (1997) de Fred Kelemen.

Post-war art cinema, from which certain aspects of contemporary slow cinema derive, has habitually drawn attention to the aesthetic qualities of the filmic image, but never to the point of the total elimination of narrativity. However, Noël Burch observes that Michelangelo Antonioni's *Cronaca di un amore* (1950), for instance, is an early art film that comprises early "proof of a firm bias (in the nobler sense of that word) in favour of stripping the image of any sort of narrative function. From the point of view of 'storytelling', practically nothing ever occurs on the screen <sup>356</sup>" [Figura 45].

Por otra parte, y considerando el cine experimental o estructural de los años 60 como otro germen del cine lento, Matthew Flanagan nombra las teorías de Dan Fox, que afirma que las galerías de arte y los museos han sido tan importantes para el cine lento como los festivales de cine o el cine de autor. Matthew Flanagan cita también en su estudio a Adrian Martin, el cual afirma que en películas como las de Antonioni, Bergman o Godard en la década de los 50, ya existía el lenguaje embrionario del cine lento actual, desarrollando un cine sin historias, tiempo linear o mundo real discernible. En la definición de Martin, el cine lento también incorpora por tanto el cine de arte como el experimental, ya sea narrativo o no narrativo.

In the 1980s, the nascent tendencies of contemporary slow cinema were represented by art and experimental filmmakers that survived the folding of modernism by continuing to foreground strategies of undramaticness,

---

<sup>356</sup> *Ibidem*, p.42.

literal duration, and the long take: Chantal Akerman's *Toute une nuit* (1982), Theo Angelopoulos' *Voyage to Cythera* (1984) and *Landscape in the Mist* (1988), Philippe Garrel's *Elle a passé tant d'heures sous les sunlights* (1985), and Straub-Huillet's *Trop tôt, trop tard*, *Klassenverhältnisse*, and *Cézanne: Dialogue avec Joachim Gasquet* (1989). Films such as Béla Tarr's *Kárhozat* (1987) indicate the direction that would be taken by slow cinema in the 1990s (primarily by Tarr's next film and Kelemen's *Frost*); and the trope of observational landscape film is represented in this period by Peter Hutton's *Budapest Portrait (Memories of a City)* (1986) and *Landscape (for Manon)* (1987), as well as James Benning's *Landscape Suicide* (1986) and *Used Innocence* (1989)<sup>357</sup>.



Figura 45. Michelangelo Antonioni, *L'eclisse* (1962)

Ira Jaffe, en su libro *Slow Movies, countering the cinema of action*, defiende que en comparación con las películas lentas contemporáneas, las películas que Deleuze clasifica como ejemplos en los que se desarrolla la imagen tiempo pueden parecer rápidas, con mucho diálogo, llamativas e incluso espectaculares. Un ejemplo de este cine señalado por Deleuze es *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles, con abundante narración y acción. Las películas lentas contemporáneas, en opinión de Jaffe, son más austeras: la psicología de

<sup>357</sup> *Ibidem*, p.132.

sus personajes parece más unidimensional y no existen cambios o acrobacias en el tiempo, tan sólo una continua inmovilidad, silencio, impasibilidad y vacío [Figura 46].



Figura 46. Theo Angelopoulos, *Voyage to Cythera* (1984)

In such movies, furthermore, time assumes qualities famously described by Gilles Deleuze in *Cinema 2: The Time Image* and other writings. Especially since World War II, he argues, motion and action have yielded to time as cinema's predominant subject. Far more in the time-image than in the motion or action-image, Deleuze finds spatiotemporal lacunae – “empty” or “deserted” spaces as well as “empty time” or the “halting of time” – such as figure significantly in recent slow movies. In addition to spatiotemporal vacancy and arrest, the French philosopher points to the prominence of characters who, like those in slow movies in which “nothing happens”, observe rather than act, are seers rather than agents. In Deleuze's time-image cinema, then, time itself —no longer occluded by action, motion or emotion— becomes salient <sup>358</sup>.

En opinión de Jaffe, existe una cualidad en este tipo de cine lento contemporáneo que podría ser considerado como contrario al optimismo. La cultura de masas, representada en este caso por el cine narrativo de Hollywood —y con esto todo el cine comercial narrativo occidental— está comprometida con el optimismo, con una visión alegre de la vida. La autora cita en este sentido a Robert Warshow, que afirma que “America, as a

---

<sup>358</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.7.



social and political organization, is committed to a cheerful view of life” <sup>359</sup>, afirmando por otra parte que una de las funciones de esta cultura de masas, en la que el cine comercial está incluido, es la de mantener la moral pública. El cine lento no forma parte de este sistema de masas, por el contrario, en palabras de Jaffe, “slow movies are hard to take not simply because they portray feelings contrary to optimism. Rather, they also inhibit the expression of such feelings, just as they restrict motion, action, dialogue and glitter. Slow movies thus bring to the fore cheerless aspects of existence that are likely to worsen if ignored, but drape them in stillness, blankness, emptiness and silence” <sup>360</sup>.

Recogemos también otra cita de esta autora que demuestra, por otra parte, esta rapidez que impregna la cultura occidental —que el cine lento rechaza— en aspectos muy diversos alejados del cine, o el arte en general:

Asked why Hillary Clinton persisted in her quest for the Democratic Presidential nomination in 2008 even after the nomination appeared out of reach, an aide replied: “The psychology of it all is very complicated. I’m sure you don’t want to slow down because once you do, you start to think about things.” Slow movies often provoke new thoughts, not all of which feel good <sup>361</sup>.

En opinión de Jaffe, estas películas son lentas desde el punto de vista de su estilo visual, pero también desde su narrativa, contenido temático y el comportamiento de los personajes que en ellas aparecen. La cámara a menudo permanece inusualmente inmóvil, y en el caso de moverse, generalmente lo hace lentamente. Jaffe aduce que el movimiento físico también se reduce en la imagen, y el montaje suele ser poco frecuente además de disminuir los saltos e interrupciones temporales, como generalmente ocurre con los cortes entre planos en el cine clásico. Las tomas largas son comunes, por tanto, predominan los planos generales en detrimento de los primeros planos y la puesta en escena suele ser austera, con una decoración poco elaborada.

En la proyección, la integridad de la toma expresaría que, a pesar de tratarse de diferentes tiempos históricos, el personaje y el espectador comparten una actitud durante la misma cantidad de tiempo, es decir, justo lo contrario al

---

<sup>359</sup> *Ibidem*, p.13.

<sup>360</sup> *Ibidem*, p.14.

<sup>361</sup> *Ibidem*, p.7.

consumo normal del cine (según el que, por medio de recursos como la elipsis, “la duración real del film es abolida por una duración ficticia” ). Es el germen en que Vogel localiza el cambio de rango del discurso: “A base de ejemplos negativos los minimalistas nos han hecho conscientes de que casi todas las otras películas progresan en un tiempo “fílmico” enormemente condensado; por medio de la introducción del tiempo real, nos fuerzan a experimentar los objetos, los eventos y la duración en toda su pureza y autosuficiencia. El proceso reductivo incrementa el significado de los pocos objetos que quedan y nos reintroduce en la importancia del pequeño evento o gesto <sup>362</sup>.

Según Jaffe, la inmovilidad, el vacío y el silencio de estas películas lentas pueden provocar una reflexión sobre la inexistencia que precede y sigue a la vida, o sobre el vacío metafísico en el alma humana. Sobre las tácticas o estrategias para provocar estos pensamientos, Jaffe afirma que no sólo se retarda, suspende o reprime el movimiento, sino también la emoción: “facial expressions, extended pauses, sparse dialogue, minimal plot, barren spaces, a static camera and unusually long takes” <sup>363</sup>. Jaffe cita a Martin Esslin, cuyos conceptos pone en relación a la obra de teatro de Samuel Beckett *Waiting for Godot* —realizada en 1949—, de la cual afirma que lo relevante es la propia espera, el acto de esperar como un aspecto esencial y característico de la condición humana. Es en el acto de esperar en el que realmente experimentamos el flujo del tiempo en su forma más pura y evidente. En opinión de este autor, si estamos activos tendemos a olvidar el paso del tiempo, pero si estamos simplemente esperando, nos enfrentamos a la acción del tiempo en sí mismo.

Such works as *Ossos*, *Elephant*, *Werckmeister Harmonies* and *The Turin Horse* depict mysterious and illogical events with a minimum of explanation and resolution. The silence and inarticulateness of key characters obviously contribute to the indeterminacy. Both what is happening and why it is happening prove difficult to know. Yet though indeterminacy obscures conduct and limits prospects of rebellion in slow movies, it ensures that these films are rebellious in their form or style. For the resistance to explanation and accessibility flaunted by Pedro Costa and other slow-movie makers violates most mainstream film conventions (Susan Sontag called Tarr’s films “heroic violations of the norms”), even as it conveys the mystery and entrapment of slow-movie characters and their alienation from the world they inhabit. These characters deprived of action,

---

<sup>362</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.202.

<sup>363</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.15.

movement, expressiveness and dialogue receive no more sympathy or illumination from the filmmakers who bring them into being than from the silent, unwelcoming universe they enter <sup>364</sup>.

---

<sup>364</sup> *Ibidem*, p.182.

## 4.2 Características del cine lento

Jorge Oter, en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, presenta un estudio en el que se estudia la inmovilidad en sus muchas manifestaciones dentro del cine. Para nuestro estudio resulta particularmente interesante la parte que analiza lo que Oter denomina como la filmación de un mundo inmóvil. En esta investigación, Oter argumenta que “[l]a inmovilidad cuestiona algunos a priori asociados comúnmente al cine. La crítica ha señalado cómo la imagen cinematográfica estaría caracterizada por su carácter efímero. La imagen inmóvil, contrariamente, parece afirmar un afán de permanencia. [...] Pero sobre la imagen cinematográfica recae inherentemente la posibilidad de un cambio: sólo de la imagen durativa puede esperarse que cambie, y no de la pintura o la fotografía. En contraposición a ello, el bagaje casuístico de la inmovilidad garantiza la existencia de films cuyas imágenes responden visualmente a un marcado carácter centrípeto. La variación de la imagen es una potencia que, como demuestra la experiencia, no siempre se hace efectiva” <sup>365</sup>.

Según Oter, buena parte del interés que presenta la inmovilidad en el cine reside en la paradoja que presenta la no utilización de la característica que se cree como la fundamental del cine, el movimiento. Esta falta de cambio, esta insistencia en el mantenimiento de la imagen, combinada con una duración expandida, provocan que el espectador potencial de esas imágenes, según el autor, preste atención a elementos que en otro tipo de montaje pasarían desapercibidos, “si la imagen parece exceder la duración necesaria, es la relación del espectador con ella la que se ve afectada y obligada a una readaptación” <sup>366</sup>. Como argumenta este autor, en cine, el tiempo de reproducción de la obra coincide con el tiempo concedido a la lectura y cuando, en la inmovilidad, el tiempo disponible excede el tiempo necesario para la lectura de las imágenes, se percibiría un desajuste. Es decir:

La inmovilidad puede, con un énfasis mucho mayor que otras imágenes, enfrentar al espectador a bloques de tiempo real. De hecho, la indicación de un segmento de espacio y tiempo capturados puede ser una preocupación clave del film inmóvil. Cuando la inmovilidad proviene del mundo profílmico, es normal que la imagen transmita prioritariamente que lo que está mostrando es

---

<sup>365</sup> Oter, Jorge, *op. cit.*, p.283.

<sup>366</sup> *Ibidem*, p.283.

una inmovilidad. Esta imagen puede, por ejemplo, fijarse en objetos inertes o en espacios deshabitados. La transmisión del registro también es clave para la conexión que se experimenta con el sujeto en pose: en ciertos casos, el espectador se ve enfrentado, durante una medida de tiempo equivalente a la que dedica a ver la imagen, a un sujeto filmado en una inmovilidad similar a la suya en la sala, con lo que se encontraría enfrentado, en cierto sentido, a una imagen que supone un reflejo de su propia posición. La inmovilidad del retratado enlaza con una práctica tradicional previa al cinematógrafo, la de la pintura y la de una fotografía primitiva, en la que la inmovilidad del sujeto presentaba, forzada por limitaciones tecnológicas, un paralelismo con la del medio. El cine que parecería introducirse en el tiempo de la pose y de la toma fotográfica dispone de una movilidad que no utiliza, y es normal que el cine inmóvil parezca estar por debajo de sus posibilidades <sup>367</sup>.

Como se ha dicho anteriormente, este cine que puede ser denominado como lento es un conjunto heterogéneo de películas que sin embargo se puede agrupar por unas características comunes. Principalmente, en este tipo de cine existe un énfasis en la duración prolongada en sus planos, además de un cierto grado de quietud en la representación y un ambiente de cotidianidad en las acciones que suceden en las imágenes. La intención es predominantemente realista, y como ya se ha visto, aunque este tipo de características ya se pueden encontrar en el cine posterior a la segunda guerra mundial, en los años posteriores este tipo de cine ha sido cada vez más frecuente y acentuado en sus características, convirtiéndose según Flanagan en una práctica institucionalizada cinematográfica durante las últimas tres décadas.

Según las teorías de David Company, expuestas por Flanagan en su tesis, el neorrealismo y el cine de arte, enfrentados a la expansión capitalista posterior a la segunda guerra mundial y las consecuencias culturales y económicas de esta expansión, optaron por la lentitud como única opción creativa, con obras cinematográficas asociadas a esa lentitud y alejamiento del canon clásico cinematográfico. En opinión de Company, entre los cineastas que sirven como ejemplo de esta tendencia podemos encontrar a “Vittorio de Sica, Roberto Rossellini, Ingmar Bergman, Robert Bresson, Michaelangelo Antonioni, Pier Paolo Pasolini, Chantal Akerman, Andrei Tarkovsky, Wim Wenders, Krzysztof Kieslowski, Aleksandr Sokurov, Béla Tarr, and many others” <sup>368</sup>. Como ejemplo

---

<sup>367</sup> *Ibidem*, p.283.

<sup>368</sup> Company, David en: Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.7.

de autores que siguieron la estela de éstos y considerados aquí como parte del cine lento, Flanagan hace su propia lista de autores entre los que encontramos a “Lisandro Alonso, Theo Angelopoulos, Apichatpong Weerasethakul, Sharunas Bartas, James Benning, Pedro Costa, Lav Díaz, Philippe Garrel, Hou Hsiao-hsien, Peter Hutton, Jia Zhang-ke, Fred Kelemen, Abbas Kiarostami, Liu Jiayin, Sharon Lockhart, Raya Martín, Albert Serra, Aleksandr Sokurov, Jean-Marie Straub and Danièle Huillet, Béla Tarr, Tsai Ming-liang and Gus Van Sant” <sup>369</sup>.

Flanagan aclara que algunos de los cineastas aquí citados comenzaron su trabajo en la década de los 60 y han continuado produciendo hasta la actualidad —es el caso de Danièle Huillet y Theo Angelopoulos [Figura 47]—, aunque la mayoría de los cineastas que se incluyen ha desarrollado su trabajo en la última década y por tanto están en activo. Este autor argumenta que a pesar de sus muchas diferencias, sobre todo geográficas, “[t]aken together, this diverse group of filmmakers are connected only by a tendency toward undramaticness or realism by way of variants on a durational long-take style, but their particular approaches collectively represent a formidable aesthetic achievement. On the basis of this particular grouping, slow cinema represents a current within modern and contemporary cinema that extends beyond the informal canon of slowness suggested by Company and Rosenbaum, and has entailed a more rigorous and attenuated approach to duration than the vast majority of post-war art cinema” <sup>370</sup>.

Por otra parte, para Tiago de Luca, citado en este caso en la tesis de Flanagan, una característica fundamental que define al cine lento de las últimas décadas es —además de la subversión o disolución de la estructura narrativa clásica—, la aplicación hiperbólica de la toma larga. De este modo, la tendencia se acentúa en relación al cine de décadas anteriores, y la integridad espacial y temporal, rasgo estilístico que ya se puede encontrar desde la posguerra, se desarrolla en estos casos en un modo más extremo. La narración en este cine por tanto tiende a disiparse, favoreciendo otras experiencias como la contemplación y la experiencia sensorial. En palabras de Flanagan, “the long take, when employed for this purpose, enables a principally realist display of actions or incidents in their entirety (often unspectacular, or pertaining to the everyday); extended fixed studies of

---

<sup>369</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.9.

<sup>370</sup> Company, David en: *Ibidem*, p.9.

objects, places or bodies; and swathes of *temps morts* or temporal voids that occur before, during and after an event around which a particular shot is organised”<sup>371</sup>.



Figura 47. Theo Angelopoulos, *The Suspended Step of the Stork* (1991)

Este cine, para Laura Mulvey, genera imágenes que responden más bien a una lógica contemplativa, en lugar de tener una aspiración narrativa u organizativa ante lo que se presenta. En sus propias palabras, “a cinema of record, observation and delay, in which gaps created by the decline of action are filled by empty images of landscapes or cityscapes and elongated shots that enable the presence of time to appear on the screen”<sup>372</sup>.

Según Flanagan, el campo del cine lento intenta lograr una resonancia de tiempo en sus tomas largas, invitando al espectador a contemplar la actividad —o inactividad— de los hechos que se presentan en pantalla durante periodos de tiempo extraordinariamente largos. Como ya se ha dicho en repetidas ocasiones, el efecto buscado es el contrario al que se busca en la continuidad clásica, por lo tanto, en lugar de dirigir la mirada y pensamiento del espectador, se otorga libertad al mismo para que contemple un registro sobre el mundo a lo largo de un periodo de tiempo prolongado. De nuevo, el cine lento se

---

<sup>371</sup> *Ibidem*, p.9.

<sup>372</sup> Mulvey, Laura en: *Ibidem*, p.26.



caracteriza por una narrativa mínima o inexistente, la toma larga a menudo en combinación con el plano general —mostrando así la “totalidad” del espacio— y un interés en la quietud, tanto desde el punto de vista del contenido como en el de la forma.

Additional strategies that are employed by these durational films include slow camera movement (in mobile long takes), the 'evacuation' of the frame (achieved by placing the camera in extreme proximity to, or distance from, people and objects), the obscuration of the actor (or a visual emphasis on inexpressiveness of performance) and, occasionally, an abstraction of the image in the form of filters, colour gradation, animation or digital effects — as in some films by Aleksandr Sokurov *Kamen* (1992), *Whispering Pages* (1994), *A Humble Life* (1997) and *Mother and Son* (1997), and Jia Zhang-ke *The World* (2004) and *Still Life* (2006) <sup>373</sup>.

Matthew Flanagan observa que existen dos características en combinación en el cine lento. En primer lugar, un vacío en la narración o suspensión de la acción con el fin de provocar una sensación de aburrimiento o falta de objetivos, y en segundo lugar una toma prolongada o duradera que es necesaria para que se produzca un evento ininterrumpido en el que nada digno de mención sucede. Según el autor, esto supone una modificación en el modelo que presenta Bazin en sus teorías de continuidad contra la fragmentación del montaje clásico, ya que lo que se presenta ininterrumpidamente no es una acción sino un estancamiento de la propia acción, que proviene de una dislocación de lo cotidiano y de la propia experiencia del tiempo por parte de los personajes dentro de la diegesis. De este modo, el cine lento apunta a una continuidad distinta, el de las acciones habituales y repetitivas por una parte, y a espacios habitados que muestran una vida cotidiana.

En este sentido, Flanagan cita las ideas expuestas por Ben Highmore, que afirma que esta noción de cotidianidad apunta hacia un estado en el que “the most travelled journey can become the dead weight of boredom, the most inhabited space a prison, the most repeated action an oppressive routine” <sup>374</sup>. En relación a estas estrategias David Bordwell recuerda que “today perhaps the most radical thing you can do in Hollywood is put your camera on a tripod, set it a fair distance from the action, and let the whole scene play out”

---

<sup>373</sup> *Ibidem*, p.63.

<sup>374</sup> Highmore, Ben en: *Ibidem*, p.101.

<sup>375</sup>. Flanagan continúa con su argumentación en relación a este tipo de cine, del cual afirma se construye a partir de fragmentos de tiempo sin una necesaria articulación cohesiva, que genere una cadena de acontecimientos que los mantenga unidos:

As these lumps of time are whittled free of causal functionality, narrative increasingly appears not as a lack (in relation to dominant commercial cinema), but as an addition. Albert Serra, who selected the extended takes of *El cant dels ocells* from 110 hours of footage, notes that the underlying organisation of the final film only reluctantly accommodates the application of narrativity: "I wanted to make a simple film, like paintings from the Middle Ages. It's not narrative. It's one image... stop... another image. It's like if you were in a church and saw Middle Age paintings side by side. Very simple". Here, images are reserved primarily for their aesthetic function, and positioned in the film as if curated by motif and time <sup>376</sup>.

En relación al efecto que produce estas estrategias desarrolladas por el cine lento, Jonathan Rosenbaum afirma, en relación a la película *Trop tôt, trop tard* (1982), de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, que

[n]o other film has come even close to making me feel I've been to Egypt, which this film does. A lot of this has to do with the tempo, rhythm, pacing: the sight and sound of a donkey pulling a cart down a road towards the camera is recorded in long shots and at leisure, with no sense of either ellipsis or dramatic underlining according to any principle other than the placement of camera and microphone in relation to the event. The extraordinary result of this technique is that one almost feels able to taste these places, to contemplate them — to observe and think about them <sup>377</sup>.

Las películas denominadas como lentas por Flanagan se caracterizan según este autor por una destrucción del drama en mayor o menor grado. Esta falta se sustituye por tanto por otras características, como lo son la observación o visión extendida en el tiempo, la descripción de lo cotidiano y finalmente la experiencia de la duración. Esto puede ser observado por primera vez en el Neorrealismo, como ya hemos visto en los argumentos

---

<sup>375</sup> David Bordwell en: *Ibidem*, p.82.

<sup>376</sup> *Ibidem*, p.33.

<sup>377</sup> *Ibidem*, p.34.

de Deleuze: “characters, no longer themselves, react to a transformed world by striving to see (in a new way, or for the first time) the reality of their surroundings. In this cinema, as Deleuze describes, “vision is no longer even a presupposition added to action, a preliminary which presents itself as a condition; it occupies all the room and takes the place of the action” <sup>378</sup>. Flanagan afirma que en el cine lento el tiempo no está subordinado a la acción, sino que el propio tiempo se convierte en un tema en sí mismo. En sus propias palabras,

contemporary slow films that habitually remove dramatic convention and causal relations from the shot opt to produce duration in its place, and transform extended takes into 'limit situations' where “the visual patterning and composition are forceful, even though the plotting is not”. Hence the concrete instants of everydayness that Bazin identified as central to neorealism (and which are visible in the structure of Alonso's *La libertad*) become concrete instances of duration: either of actual time (a linear temporal record), or the assertive impression of its passage (a hyperrealism of duration). As Denis Lévy notes, modern cinema's liberation of duration from the regulated constraint of dramatic standards means that the structure of modern films can be built from “successive blocks torn from actual time (the time of the take) in a cumulative logic [where] time is not linked together, it is amassed” <sup>379</sup>.

En el libro *Slow Cinema* (2016), Tiago de Luca y Nuno Barradas Jorge advierten que uno de los primeros en acuñar la expresión *cinema of slowness* fue el crítico de cine francés Michel Climent en 2003, poniendo como ejemplo de esta tendencia desarrollada en las últimas décadas a cineastas como Béla Tarr, Tsai Ming-liang y Abbas Kiarostami. Una escena que podría servir de ejemplo para este tipo de cine son los planos ininterrumpidos de Béla Tarr en los que la cámara sigue a unos personajes caminando sin rumbo bajo la lluvia por más de cinco minutos [Figura 48]. Según estos dos autores, sin embargo, no fue hasta 2010 que este término de cine lento se popularizaría entre los críticos de cine, sobre todo anglosajones, ocasionándose un intenso debate desde entonces sobre las características de este tipo de cine, entre los que se encuentran Steven Shaviro en Reino Unido o el mismo David Bordwell, al otro lado del atlántico. Harry Tuttle, otro crítico de cine, utilizó otro término para analizar este tipo de cine, que denominó como CCC, acrónimo de *contemplative contemporary cinema*.

---

<sup>378</sup> *Ibidem*, p.100.

<sup>379</sup> *Ibidem*, p.111.



Figura 48. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)

To return to Tarr's famous walking scenes, five minutes is an unjustifiably long time to show an event seemingly devoid of narrative significance and/or momentum. As Ivone Margulies notes in her book-length study of Chantal Akerman, the definition of 'nothing happens' in the cinema is 'appended to films... in which the representation's substratum of content seems at variance with the duration accorded it'. In this respect, a popular method to evaluate and measure the slowness of a given film has been to examine its average shot length (ASL), a quantitative analysis achieved through dividing a given film's duration by its overall number of shots. This method would readily lead to the conclusion that the slow style is firmly predicated upon the application of the long take <sup>380</sup>.

De Luca y Barradas Jorge proponen que otra de las posibles razones que han contribuido a la aparición de este tipo de cine podría estar en las propias herramientas, en este caso la aparición de la tecnología digital y el *steadycam*, que con un precio relativamente reducido ofrece la posibilidad de filmar planos de una mayor duración, además de permitir modos de filmación y reproducción basados en la duración y la observación. En sus propias palabras:

---

<sup>380</sup> De Luca, Tiago y Barradas Jorge, Nuno en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.5.

A characteristic of the use of digital technology is arguably a 'new, democratised form of filmmaking' which allows film-makers to become unrestrained from both industrial processes and standardised narrative formulas. The work by numerous film practitioners who have resorted to digital equipment because of its low-budget properties clearly attests to this relation between aesthetics and independence. One needs only to remember the work of film-makers initially associated with the manifesto-driven Dogme 95 (Thomas Vinterberg, Lars Von Trier), for example, or, indeed, the work of several East and South-east Asian film-makers who have developed a body of work characterised by production and aesthetic practices often at odds with those of their own national cinema industries (Apichatpong Weerasethakul and Jia Zhang-ke to name just two of the ones represented in this volume) <sup>381</sup>.

Otro factor determinante para la proliferación de este tipo de cine es el apoyo recibido por diferentes festivales de cine. De Luca y Barradas Jorge afirman que el festival de cine de Rotterdam en concreto, y su Fondo Hubert Bals, ha financiado a un gran número de cineastas de América latina y Asia en la producción de este tipo de películas, entre ellos Carlos Reygadas, Lisandro Alonso, Lav Diaz y Apichatpong Weerasethakul. Además, también galerías de arte han mostrado interés en este tipo de cineastas en esta última década, es el caso de Chantal Akerman, Pedro Costa, Tsai Ming-liang, Apichatpong Weerasethakul y Abbas Kiarostami, que han hecho instalaciones en galerías de arte que después a menudo han reciclado para utilizarlo en sus largometrajes.

For a film to be slow, it need not be long but it must, on the whole, reject many of the tropes of conventional mainstream cinema – both that from Hollywood and the rest of the world. If mainstream cinema is, in the language of David Bordwell, characterised by an 'intensified continuity' in which there is a relatively rapid cutting rate (an average shot length of about four seconds), constant action on screen, a permanently moving camera, and extreme variation in shot sizes (from long shots to close-ups), as well as loud sound in the form of dialogue, music, explosions and more, then slow films convey 'physical stillness, emptiness and silence', as well as 'minimalism' in relation to cinematic techniques: a slow cutting rate, less camera movement, and a general tendency towards long(er) shots over close-ups. As Manohla Dargis summarises, 'one

---

<sup>381</sup> Barradas, Nuno Jorge en: *Ibidem*, p.172.

[mainstream cinema] fosters distraction while the other [slow cinema] encourages contemplation <sup>382</sup>.

Song Hwee Lim, en el libro *Slow Cinema*, afirma que si el objetivo del cine comercial o *mainstream* es proporcionar una vía de escape al aburrimiento mediante narraciones llenas de actividad, movimientos ágiles de cámara, cortes dinámicos, bandas sonoras de ritmo rápido, principalmente para mantener al espectador entretenido, el cine lento, por otro lado, invita al espectador a contemplar el valor del tiempo aun cuando éste parezca desperdiciado dentro de la lógica comercial. Este tipo de cine ofrece, por tanto, una reconsideración, que desafía las ideas convencionales sobre utilidad, productividad y trabajo.

The most plausible theory of film technique, that which focuses on the movement of objects, is both provocatively denied and yet preserved, in negative form, in the static character of films like Antonioni's *La Notte*. Whatever is 'uncinematic' in this film gives it the power to express, as if with hollow eyes, the emptiness of time. Irrespective of the technological origins of the cinema, the aesthetics of film will do better to base itself on a subjective mode of experience which film resembles and which constitutes its artistic character <sup>383</sup>.

Asbjørn Grønstad, también en el libro *Slow Cinema*, en relación a las características del cine lento, afirma que precisamente por esa lentitud que lo caracteriza, hace visible algo que normalmente es invisible. Las estrategias utilizadas por el cine lento para conseguir esta visualización de la duración son descritas por el propio autor: "the use of ellipsis, minimal exposition, episodic progression, diluted causality, contingency, ambiguity, open endings, improvisation, location shooting and use of natural light" <sup>384</sup>. Según este autor, al evacuar toda acción en el marco, al encuadrar la inacción, la única cosa que queda en última instancia es la duración, el propio paso del tiempo.

The 35.1 seconds average shot length in Reygadas's *Silent Light* (*Stellet Licht*, 2007) not to mention the 229.2 seconds of Tarr's *The Turin Horse* (*A torinói ló*, 2011) appear more amenable to the kind of transcendental, revelatory experience the film image, according to Bazin and others, is capable of

---

<sup>382</sup> Brown, William en: *Ibidem*, p.113.

<sup>383</sup> Adorno, Theodor en: *Ibidem*, p.31.

<sup>384</sup> Grønstad, Asbjørn en: *Ibidem*, p.276.

transmitting. [...] The concept of slow might thus be said to be inherently political, and the nature of slow films, one could argue, cannot be properly comprehended without reference to its opposite. Every long take then also simultaneously articulates an impatience with, and perhaps distaste for, the regime of ocular speed. This ethics of negation is what I propose to call the external dimension of slow cinema. [...] Accused as slow cinema often is of purposeless drift, its objective is nonetheless clear enough; this is a form of film whose final destination is always presence. A condition of possibility, when it comes to presence, seems to be duration; it is at least very difficult to imagine a form of presence that does not rely on temporal unfolding, on duration. A 1.8 seconds shot has a material existence, undeniably, but, at the same time, it is evacuated of presence. Or is it more accurate to say that it destroys presence<sup>385</sup>?

Según Asbjørn Grønstad, la temporalidad o la duración es lo que hace posible la presencia y, por tanto, las tomas largas no representan un tiempo vacío sino un intento de visualizar lo que no puede ser visto, la presencia. En sus propias palabras, “[t]his mobilisation of presence in slow cinema might open up into the domains of both spirituality and ethics. The experience of boredom, exhaustion and sheer drudgery, which some claim accompanies slow cinema, is therefore not an impediment to an appreciation of the form, nor is it exactly its ‘point,’ as Erika Balsom has suggested; rather, the process of making duration visible is a stylistic means by which to trigger an empathetic investment in the world depicted on screen”<sup>386</sup>.

---

<sup>385</sup> *Ibidem*, p.277.

<sup>386</sup> *Ibidem*, p.279.



### 4.3. Cineastas de referencia

Del mismo modo que hemos podido observar una acentuación en las características de este conjunto de obras cinematográficas que pueden ser enmarcadas dentro de la lógica de la imagen tiempo, estos autores citados también observan una acentuación en la lógica contraria, es decir en el cine de la imagen movimiento que pasamos a analizar de forma breve en este capítulo. Además, presentaremos, a modo de ejemplo, algunos de los cineastas aludidos de un modo más detallado y cuyas obras encajan en este cine denominado como lento, que por su propio número hemos dividido en dos partes o subcapítulos.

#### 4.3.1 Cineastas lentos I

Siguiendo con la línea argumental de Asbjørn Grønstad, este autor expone que en la última década también puede encontrarse otra tendencia que marca una gran distancia con el cine contemplativo o duracional y a su vez con el comercial, presentando unas dinámicas opuestas a la lentitud de la toma larga y con una rapidez en el montaje cada vez más acentuada. Matthew Flanagan vincula por su parte estos dos polos opuestos descritos en las producciones cinematográficas contemporáneas para exponer que ambos son síntomas del capitalismo tardío —del mismo modo que el neorrealismo fue una reacción a la situación posterior a la segunda guerra mundial—, dos tipos de reacción ante un mismo contexto histórico. Según este autor, ambos estilos surgen al mismo tiempo y evolucionan en direcciones opuestas paralelamente y en el caso del cine lento, Flanagan afirma —citando a Robert Koehler— que llega a una etapa de madurez a principios del siglo XXI con películas como *La libertad* (2001) de Lisandro Alonso y posteriormente con el cine de Apichatpong Weerasethakul, Lav Diaz, Jia Zhang-ke, Liu Jiayin, Raya Martin y Albert Serra. Dice Flanagan a este respecto que:

The distinctive aesthetics of slow films tend to emerge from spaces that have been indirectly affected or left behind by globalisation, most notably in the films of Alonso, Bartas, Jia, Costa and Diaz... Many individual works by these filmmakers turn their attention to marginal peoples (low-paid manual labourers, poor farmers, the unemployed and dispossessed, petty criminals and drug addicts) subsisting in remote or invisible places, and depict the performance of (waged or unwaged) agricultural and manufacturing work that is increasingly obscured by the macro volatility of finance-capital's huge speculative flows <sup>387</sup>.

Para reforzar esta argumentación, Flanagan utiliza las reflexiones de Steven Shaviro como ejemplo de este tipo de cine totalmente opuesto al cine lento, en concreto con la película *Boarding Gate* (2007) de Olivier Assayas. Esta película se caracteriza por una edición rápida combinada con cambios de perspectiva impredecibles en los planos, y aunque se trata de un estilo narrativo como se ha descrito en numerosas ocasiones anteriormente, el tiempo y el espacio en esta película ya no se desarrollan de una manera clásica. Estas características, según Shaviro, se asemejan a los espacios y corrientes del

---

<sup>387</sup> Flanagan, Matthew en: VVAA, *op. cit.*, p.13.

neoliberalismo que, como si se tratase de flujos de capital en movimiento, enfatizan lo nuevo, lo efímero o lo fugitivo. En esto coincide también Flanagan cuando dice:

*Boarding Gate* centres its narrative conflict on the movement of people and illicit capital under globalisation, but its form also depicts an entirely relational space: a global “world system” driven by the proliferation and decentralisation of finance capital, enabled by modern technological innovation and the international expansion of speculative market activity. Shaviro notes that this space “cannot be represented in any form accessible to the human senses” (as it can only be defined computationally), but Assayas' achievement is to translate the “impalpable flows and forces of finance into images and sounds that we can apprehend on the screen”<sup>388</sup>.

Flanagan afirma que la película comercial contemporánea es un reflejo de la aceleración y la dislocación de la actualidad en occidente. Un cine de continuidad intensificada que se caracteriza por la velocidad y el espectáculo y que se acerca a menudo a las longitudes de disparo del montaje soviético de los años 20. En opinión de Flanagan, el cine capitalista tardío fragmenta el espacio y el tiempo a través de una edición acelerada, más acentuada de lo que hasta ahora se había visto en el denominado cine clásico de Hollywood, y por tanto presentando un tipo de evolución hacia ese extremo.

For Mulvey, as for other theorists, stasis, slowness and delay are useful counterpoints to the hectic pace of contemporary life. These temporalities challenge dominant notions of progress and goal-oriented activity, introducing the prospect of taking the time to think differently, and of thinking time differently. And for these authors, cinema provides one key location for manifesting, and thus thinking through and engaging with, such stillness<sup>389</sup>.

Se puede afirmar, por tanto, que en la actualidad existen dos estilos totalmente opuestos en relación a la duración de los planos, que representan dos extremos en la producción cinematográfica contemporánea. En este sentido, Flanagan argumenta que al igual que las películas de montaje extremadamente rápido pueden ser consideradas como un producto y reflejo del neoliberalismo, la estética radicalmente opuesta —que representaría el cine lento— es también un producto de este neoliberalismo, ya que ha surgido en el

---

<sup>388</sup> *Ibidem*, p.132.

<sup>389</sup> Davis, Glyn en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.102.

mismo conjunto de condiciones. Continuando con este razonamiento —el autor cita a Jean-François Lyotard en relación a estas ideas—, Flanagan propone que “only an extreme mobilisation or immobilisation can disrupt “the synthesis of good movement” that actualises capital in film form, and disrupt the illusion that permits its superstructural function. Slow films can achieve an effect of immobilisation by depicting “useless expenditures” ('false' movements, to use Deleuze's term) that cannot be subsumed by capitalist circulation, and by employing the formal strategy of the *tableau vivant*, both of which point to a resolute stillness (and seeming 'unproductiveness') that renounces the propulsion of circulatory logic” <sup>390</sup>.

El empleo de tiempo inútil de actividad no dramática que se encuentra en el cine lento sería un excedente desde el punto de vista de una narración efectiva, y en el cine lento se manifiesta en representaciones de cotidianidad, situaciones de la vida diaria que además a menudo se desarrollan en lugares invisibles o ignorados para la sociedad capitalista occidental, como pueden ser las zonas marginales. Un ejemplo de ello son las películas *Blissfully Yours* (2002), de Apichatpong Weerasethakul, *Oxhide I* (2005) y *Oxhide II* (2009), de Liu Jiayin o *Vanda's Room* (2001) de Pedro Costa.

In 1921, Hugo von Hofmannsthal published an article, *Der Ersatz fuer Traeume* [*The Substitute for Dreams*], in which he identified the crowds of moviegoers as the masses that people the big industrial centers and cities — factory workers, lesser employees, and the like. Their minds are empty, says he, because of the kind of life which society enjoins on them. These people suspect language of being an instrument of society's control over them and fear it accordingly; and they are afraid lest the knowledge transmitted by newspapers or at party meetings might lead ever farther away from what, their senses tell them, is life itself. So they escape to the cinema with its silent films, which prove all the more attractive since they are silent. There the moviegoer finds the fuller life which society denies to him. He has dreamed of it in his childhood days, and the cinema is a substitute for those dreams <sup>391</sup>.

Matthew Flanagan cita también en relación a estas ideas las teorías de Thom Andersen, que en un ensayo utiliza el concepto de *neo-neorrealism*. Según este autor, el cine lento contemporáneo conecta directamente con el concepto de la imagen tiempo de Deleuze,

---

<sup>390</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.121.

<sup>391</sup> Kracauer, Sigfried, *op. cit.*, p.167.

que refleja una pérdida en la creencia de que nuestras acciones, ya sean de un modo individual o colectivo, puedan realmente suponer un cambio real de nuestra situación en el mundo. Según Flanagan, Andersen especula que esta pérdida de creencia fue provocada por el callejón sin salida político de la Guerra Fría y la instalación global del "enemigo real" del neoliberalismo, más allá del alcance de instituciones democráticas, tras el colapso del socialismo autoritario.

The 'disproportionate' shot duration given over to wasteful activities in these films perhaps recalls Boris Groys' description of the function of "suspended time" in time-based art: that is, a literal representation of duration that "captures and demonstrates activities that take place in time, but do not lead to the creation of any definite product". In marginal slow films, unproductive activities abound that are comprehensively rejected by the economy of the commercial film industry, and in this sense it could be argued that, in slow cinema, time is not invested 'properly' in the formation of images for narrative efficiency, so cannot turn (or maximise) a profit <sup>392</sup>.

Un ejemplo de ello es el cine de Kelly Reichardt, que se centra en procesos cotidianos y laboriosos, y la actuación de los personajes, por tanto, se encuentra dentro del canon del cine lento que hemos observado ya en otros autores. El uso del diálogo es escaso en su cine, y en general, el sonido que se presenta es simplemente el ambiental, normalmente ausente, ya que las escenas suelen estar situadas en paisajes desiertos o deshabitados. Elena Gorfinkel, en el libro *Slow Cinema*, afirma que el cine de Reichardt utiliza la austeridad como estética, centrando su atención en viajeros precarios y viajes tortuosos o detenidos, que generan en el espectador una sensación de estancamiento, falta de productividad e incapacidad para progresar.

En relación a una de sus películas, *Meek's Cutoff* (2010) [Figura 49], la autora sostiene que "*Meek's Cutoff* served as Kois's prime example, which he described as a 'quiet arduous chronicle of a long journey... seemingly portrayed in real time. By the [film's] end, I could sympathize with the settlers' exhaustion; I felt as if I'd been through a similarly grueling experience'" <sup>393</sup>. Según Gorfinkel, la lentitud en *Meek's Cutoff* se debe en gran parte a su falta de exposición narrativa o contextualización explícitas y su acumulación de

---

<sup>392</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.122.

<sup>393</sup> Gorfinkel, Elena en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.125.

planos dedicados a la observación de pasajes y procesos. El tránsito de la expedición parece un bucle enloquecedor, sin capacidad para progresar. El final ambiguo refuerza el énfasis de la película en el movimiento sin avance: “As evident in this opening and throughout the film, Reichardt’s interest in omission, restriction, and limited, rigorously structured perspectives can be seen in the construction of these scenes in medium and long shots, and primarily stationary, contemplative camera set-ups” <sup>394</sup>.



Figura 49. Kelly Reichardt, *Meek's Cutoff* (2010)

Una de las características más interesantes en relación a la película *Meek's Cutoff* es el protagonismo que se le da a las mujeres en una historia en la que los hombres han sido siempre los auténticos protagonistas, las historias del *Far West*. La narración, aunque sea casi nula, nos sitúa en el momento histórico de la migración de grupos de colonos estadounidenses de la costa oeste de Estados Unidos hacia la costa este en el siglo XIX. Según Gorfinkel, la película enfatiza la observación silenciosa de las mujeres, construyendo el marco perceptivo de ésta a partir de sus puntos de vista parciales, conocimiento limitado y distancia forzada de las acciones de los hombres. De este modo, el punto de vista se centra en la marginalidad de las mujeres respecto a la acción central, descentrando y desplazando por completo el sentido privilegiado de la acción narrativa, prescindiendo de la acción y mostrando tan sólo el tiempo monótono del viaje a pie a través de las tierras yermas de Oregón.

---

<sup>394</sup> *Ibidem*, p.126-128.

Silences, stalled conversations, and elliptical speech also prevail, as the film's ambient sound returns strikingly to recurrent tropes and motifs – the creaking wagon wheel—a rhythm that marks this monotonous time—, the sound of the animals hooves, wind, the rustling of brush, footsteps and the jostling of objects in wagons. In addition, the transitions between the punishing sunlight of daytime and the pitch dark of night-time provide stark, unexpected contrasts. Night scenes strain and challenge the spectator's vision, as low lamplight and firelight barely illuminate actors' faces. These aesthetic strategies of extreme naturalism underscore the opacity and non-knowledge so central to the temporality of this uncertain journey <sup>395</sup>.

En relación a la finalidad de esta película, Reichardt dice que su objetivo fue dar un punto de vista distinto de lo que normalmente son las películas ambientadas en el lejano oeste, normalmente llenas de luchas entre hombres, y representar simplemente el propio trayecto del camino hacia el oeste en su duración. El concepto clásico de una acción enfocada hacia unos objetivos, se presenta en este caso concreto de un modo opuesto, con una acción que se encuentra bloqueada. Se establece la sensación de una gran resistencia al avance en este camino a través de un paisaje desértico, una sensación de inutilidad del progreso: “A series of shots articulates the temporal weariness of the walk through the desert, the exhaustion of drift. Emily and Millie are seen in long shot hobbling slowly with stiffening gaits against the wind but remaining in the same place within the composition for the duration of the take, their faces worn, their features slackened” <sup>396</sup>. En opinión de Elena Gorfinkel, el cine de Reichardt nos pide que nos enfrentemos a la experiencia de un tiempo en el cual el movimiento parece no tener fin. La lentitud de Reichardt configura el tiempo no como un vehículo de progreso, sino como una esfera de bloqueo, demora, detención y confinamiento [Figura 50].

This slowly rendered lap dissolve, over the course of two takes and close to two minutes, creates an eerie spatio-temporal effect of time passing, in the condensation and ellipsis of narrative events, as well as the droning circularity and state of waiting such travel has induced. The monotony of a day edges indistinctly into the next, temporal difference eviscerated. The image of the settlers, who have just left the image on screen left, materialises their return as

---

<sup>395</sup> *Ibidem*, p.129.

<sup>396</sup> *Ibidem*, p.131.





Figura 50. Kelly Reichardt, *Meek's Cutoff* (2010)

specks on the horizon on screen right. It articulates a sense of time marked by exhaustion that incorporates the hallucinatory and evocative as much as the realist. Both a clarion of the iconicity of the Western, and an instance of 'hyperreal' minimalism, this sequence speaks to the contradictory and distinct nature of Reichardt's formal manipulation of time and her use of slowness as an allegorical material, as much as, or in excess of, sheer durational material. The superimposed shot extends the fundamental strangeness of the settlers' presence in and to this landscape, their basic alienness converted into an arresting temporal abstraction within the image <sup>397</sup>.

Otro ejemplo similar lo encontramos en el cine de Albert Serra, y en concreto en su película *Honor de Cavalleria* (2006) [Figura 51], que Mark Peranson describió como

infamous and potentially legendary because of the audience's reaction to the film's opening sequence, which consists of eleven shots (in as many minutes) that chart the onset of night with minimal incident. The opening sequence of *Honor* (an experimental adaptation of Cervantes' *Don Quixote*) is emblematic of the tone of the remainder of the film: instead of the introduction of a linear narrative framework, we watch Don Quixote rest, looking toward the sky as night falls, whilst Sancho Panza ambles in and out of the frame, aimlessly following an instruction to find a laurel wreath. The camera, when not static, is

<sup>397</sup> *Ibidem*, p.132.

as aleatory in its slow movements as Sancho's body, and the increasingly poor light slowly obscures the content of the image <sup>398</sup>.



Figura 51. Albert Serra, *Honor de Cavalleria* (2006)

*Honor de Cavalleria* es una película experimental que nos presenta a Don Quijote y su escudero Sancho Panza en su camino a través de la península ibérica. Como ya se ha dicho en la cita anterior, en lugar de acción la mayoría de las escenas nos presentan a estos dos personajes en actitud de contemplación de la naturaleza, en trabajos cotidianos de supervivencia entre las montañas, sonido ambiental y diálogos escasos, que cuando suceden parecen inconexos y repetitivos —sobre todo en el caso de Don Quijote—. Otro aspecto interesante es la atención concedida al personaje secundario, Sancho Panza, y su psicología. En lugar de centrarse en las acciones de Don Quijote, Albert Serra da más importancia a la figura de Sancho Panza mientras parece dudar de las órdenes del caballero o simplemente espera a que Quijote vuelva de sus andanzas, con planos extremadamente largos en los que éste permanece prácticamente inmóvil.

El cine de Cristian Mungiu también nos aporta otro ejemplo de estas pequeñas historias que suceden mientras ocurren las grandes historias. Ira Jaffe aporta unas declaraciones del propio autor, en relación a 432 (2007) [Figura 52] en las que Mungiu enfatiza que la

---

<sup>398</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.12.

película se basa en un evento real que era habitual en la Rumania de Ceausescu. Mungiu agrega además su preferencia, en relación a sus películas, por ubicaciones reales, luz natural, sonido naturalista sin música y una edición discreta, donde la cámara simplemente tiene el papel de testigo de la acción.



Figura 52. Cristian Mungiu, *4 Months 3 Weeks And 2 Days* (2007)

Además del realismo descrito por Jaffe en relación a esta película de Cristian Mungiu, es también relevante remarcar que del mismo modo que en el caso de Kelly Reichardt, la narración de esta película se centra en la perspectiva de las mujeres en un ambiente opresivo. En el caso de esta película, la historia nos sitúa en Bucharest en los años ochenta y, en consecuencia, en un régimen comunista donde el aborto estaba prohibido. Por lo tanto, el ambiente opresivo ya no es provocado por un grupo de hombres en concreto sino por todo un sistema, con la excepción del médico clandestino que practica el aborto a una de las jóvenes en un hotel y aprovecha la situación de debilidad social de las mujeres en su beneficio.

Un ejemplo más de este cine es el de Gus Van Sant, un director que por otra parte se confiesa admirador del cine de Béla Tarr. Las propias declaraciones de Van Sant — recogidas en el libro *Slow Movies* de Ira Jaffe—, resultan reveladoras:

“Hollywood busies itself with ultra-scene changing, getting quickly in and out of places. [...] But a lot of stories happen in our lives when we park six blocks away and walk. If we can show walking slowly to a mailbox and back, it can be a brilliant, brilliant film.” His mention of “walking slowly to a mailbox” brings to mind both Jarmusch’s “a guy walking his dog” and Bresson’s “the flattest and dullest ... have in the end the most life”. In each case the filmmaker risks distancing and even losing the audience by forgoing actions and locales typically regarded in mainstream cinema as dramatic and exciting <sup>399</sup>.

En el caso concreto de dos de las películas de Van Sant, *Elephant* (2003) [Figura 53] y *Last Days* (2005) también se pueden observar este tipo de ideas presentadas anteriormente en relación a la alienación social que se genera en la sociedad actual occidental. Además de los rasgos estilísticos propios del cine lento, que podemos encontrar en ambas películas, en el plano narrativo *Elephant* nos sitúa en un centro de educación secundaria de Estados Unidos donde se nos describen las relaciones sociales entre los alumnos a través de situaciones cotidianas. Tras comprender cómo una pareja de chicos inadaptados es despreciada por el resto del alumnado, la película muestra la gran facilidad para adquirir armas de guerra por internet y, finalmente, termina con un plano extremadamente largo donde los dos estudiantes armados asesinan a todos sus compañeros y profesores. Por su parte, *Last Days* muestra la cotidianidad de los últimos días antes del suicidio de la estrella del rock Kurt Cobain, al parecer totalmente superado por la fama.

En relación a los espacios marginados por la sociedad capitalista, Jorge Barradas Nuno pone como ejemplo el cine de Wang Bing y en concreto la película *Tie Xi Qu: West of the Tracks* (2003), una película que se centra en una de sus partes —*Remnants*—, por ejemplo, en un sector de viviendas públicas de la década de 1930 y su demolición en favor de una nueva construcción de naturaleza privada. Esta privatización de un espacio público obliga el realojamiento forzado de los residentes de este antiguo bloque de viviendas públicas. Como explica Barradas Nuno en relación a esta película,

released in 2003, *Tie Xi Qu: West of the Tracks* is composed of three chapters: *Rust*, *Remnants* and *Rails*. *Rust* chiefly centres upon the collapsing industrial factories of Tiexi, tracking the precarious day-to-day living of several skeleton work crews. *Remnants* documents the mass evictions from a state-owned

---

<sup>399</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.57.



housing sector, initially focusing on a small group of unemployed teenagers before broadening its scope to examine the sector's destruction. *Rails* focuses on the faltering goods train infrastructure that supplies the industrial centre, picking out several workers to explore the effects of industrial collapse on family life <sup>400</sup>.

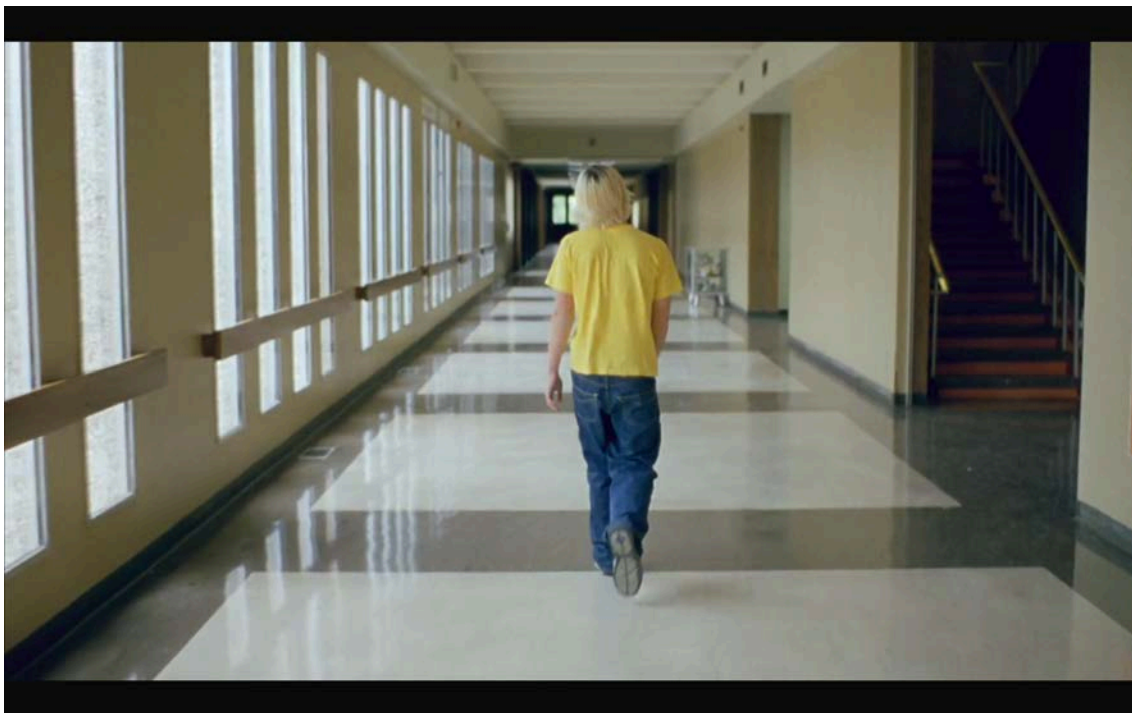


Figura 53. Gus Van Sant, *Elephant* (2003)

El cine de Pedro Costa supone también un ejemplo de este interés por los espacios y grupos de personas en situación de marginalidad o exclusión, permaneciendo fuera del foco de la sociedad. En el caso de este director portugués, las dos narraciones se sitúan en barrios marginales de Lisboa, en ambas películas *Ossos* (1997) y *Vanda's Room* (2001). En el caso de *Ossos*, la narración nos presenta la situación de una pareja joven que reside en el barrio marginal de Lisboa "Fontainhas", padres de un bebé no deseado. Según Ira Jaffe, esta película se caracteriza por la inclusión de personajes que no hacen nada, que prácticamente no participan en modo alguno en la historia:

Such characters just observe and listen and then disappear; he calls one of them "the watcher". "They're not background figures," [...] "they're not extras; they seem to be very important, yet they don't have any material effect on the course of the action." Further, [Jeff] Wall finds the central characters just as puzzling as the narrative's watchful non-participants. "All the characters are

---

<sup>400</sup> Barradas, Nuno Jorge en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.181.

enigmatic... we don't really get to know much about them... we don't really feel that we've entered into their consciousness or their personality. They remain strange to us, strangers, a real mystery <sup>401</sup>.

En opinión de Jaffe, en esta película la quietud impregna los sentimientos de la vida y la resistencia al sentimiento:

Wall and other critics stress Ossos's stillness as exemplified by the film's first shot in which the watcher just sits on a bed, the camera remains stationary and nothing happens. The film's slow pace prompts Wall and others to imply that Ossos makes heavy use of long takes, as slow movies usually do. [...] it adheres to slow-movie norms such as fixity of the camera, immobile or slow-moving characters, emotive stringency, sparse and enigmatic plot, distancing of the spectator, and emphasis on human isolation, finiteness and mortality. Another slow-movie trait, paucity of dialogue, also contributes to the stillness and silence of Costa's film as well as to its mystery and opacity <sup>402</sup>.

La otra película de Pedro Costa mencionada anteriormente, *Vanda's Room*, es un largometraje donde se muestran las rutinas cotidianas de actores no profesionales marcados por su adicción a las drogas y en actitud ociosa, en el ambiente de un barrio marginal en proceso de demolición. Como señala Jonathan Romney,

depicts the everyday life of a group of disenfranchised characters, most of them young adults with considerable drug-addiction problems, living in this degraded and maze-like neighbourhood, with its narrow streets and dark alleys, in the process of being demolished. More specifically, the film is centred on Vanda Duarte, who had previously appeared in *Bones*, together with her close family and friends <sup>403</sup>.

De nuevo, esta película muestra las características comunes en este tipo de cine que nos ocupa, como el empleo de tomas extremadamente largas y una narrativa mínima, desarrollada en este caso exclusivamente por actores no profesionales. Además, muestra principalmente rutinas diarias repetitivas y un énfasis pronunciado en la quietud. En opinión Nuno Barradas Jorge, "[w]hile the term slow cinema is, in fact, even contested by

---

<sup>401</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.145.

<sup>402</sup> *Ibidem*, p.152.

<sup>403</sup> Barradas Jorge, Nuno en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.171.

Costa, it is fair to say that the film transmits a riveting sense of minimalism that is achieved by the sustained depiction of the inhabitants' quotidian routines and a rigorous style characterised by static camerawork and long takes" <sup>404</sup>.

En el marco también del cine denominado como lento, y en relación a la utilización de estos espacios olvidados o abandonados por la cultura contemporánea occidental como escenario donde se desarrolla este tipo de cine, están los ejemplos de dos cineastas, el mejicano Carlos Reygadas y el argentino Lisandro Alonso. Dos de sus películas, *Japón* (2002) y *Los muertos* (2004), utilizan estrategias estéticas y narrativas notablemente similares:

Both are centred on middle-aged men returning to crude natural settings: a remote Mexican village situated in arid Canyon landscapes in *Japón*, and an Argentinean jungle in *Los muertos*. The two films devote themselves to showing the wordless drift of these solitary protagonists as they are confronted with their own sense of animality and mortality and find themselves reduced to primal instincts. Their episodic narratives similarly proceed by registering the mundane activities of peasant rural life, being attuned to the quiet and slow rhythms of nature and leaving room for the incorporation of chance events as encountered in the film-making process <sup>405</sup>.

Algunos autores van más lejos en su rechazo y calificación sobre el cine de Hollywood, como es el caso de Lav Diaz. Este autor argumenta sobre el "fascismo" del cine convencional, cuya única finalidad es el entretenimiento y la propaganda. Este cine, según Diaz, alienta a los espectadores a adoptar la lógica capitalista de la sociedad del espectáculo. Rechazar, por tanto, estas técnicas del espectáculo es rechazar la lógica capitalista para él, proponiendo por tanto con las tomas largas y el énfasis en el espacio una reeducación, una desprogramación del capitalismo que enlaza con una lógica distinta, la del realismo. Como afirma William Brown, en relación a *Melancholia*,

the long takes, the locations used for shooting and the general effect of real time (the time it takes for Jenine to smoke a cigarette on her balcony in *Sagrada* is the time it takes for actress Angeli Bayani to smoke a cigarette) combine to suggest that the emphasis on space in *Melancholia*, which, in turn, suggests a

---

<sup>404</sup> Barradas Jorge, Nuno en: *Ibidem*, p.172.

<sup>405</sup> De Luca, Tiago en: *Ibidem*, p.223.



time-image film, helps to create a film that gets away from abstraction but which returns towards realism – even if *Melancholia*, in being black-and-white and involving framed images that have a specific duration, cannot be called entirely realistic <sup>406</sup>.

Victor Erice es otro de los autores cuya obra está relacionada con las características del cine lento y, de un modo u otro, con la pintura. En opinión de Erice, “[e]l cine ha perdido la fuerza de su origen bajo el imperio audiovisual, tal y como antes perdiera la pintura a manos de la fotografía y el propio cine; paradójicamente, esta situación “marginal” compartida es la que acerca en la actualidad a dos formas de arte en apariencia tan distintas como pintura y cine” <sup>407</sup>.

En la película *El sol del membrillo* (1992) [Figura 54], Erice presenta la rutina en el estudio del pintor Antonio López en Madrid, dedicando planos de larga duración a los procesos de trabajo del pintor en su espacio privado y también las conversaciones cotidianas con su mujer, sus amigos e incluso un grupo de coleccionistas asiáticos que acuden a su estudio a visitarlo. El concepto de tiempo es importante en esta película también a varios niveles, y es que además de la propia duración prolongada de los planos en la película, se dedica gran parte de ella al esfuerzo de López por pintar un membrillo del natural y los problemas que ello representa, ya que debido a la luz sólo tiene unas horas al día y unos meses específicos al año para hacerlo. López además se obsesiona con los cambios que el propio árbol experimenta con el paso del tiempo entre las distintas sesiones, intentando representar este fenómeno en la propia pintura y marcando los cambios en el lienzo hasta que finalmente desiste ante la imposibilidad de representar la propia duración de esos cambios en la pintura. Unas declaraciones del propio director resultan esclarecedoras para comprender su propio trabajo y sus reflexiones entorno al cine, el tiempo, y también la pintura:

El cine está siendo destruido por la Televisión: plegado a sus demandas, engullido por lo audiovisual, sometido al poder económico se banaliza, uniformiza sus imágenes y contenidos adecuándolos al mínimo esfuerzo del espectador y al refuerzo de las imágenes vigentes, olvida su original capacidad de mostrar la realidad. Viejo prematuro, mastodonte con el pesado fardo de su

---

<sup>406</sup> Brown, William en: *Ibidem*, p.119.

<sup>407</sup> Víctor Erice en: Saborit, José, *op. cit.*, p.12.

historia a cuestras, resabiado, irónico, citador, manierista, el cine de ahora pierde soltura y ligereza en su exceso de autoconciencia. Una sobreabundancia de imágenes vacuas y ensordecedoras oculta su impotencia para mostrar el mundo. Es justo a partir de su nueva situación en el mundo, es decir, cuando se experimenta como pérdida y adquiere por vez primera conciencia de la propia caducidad, cuando se diría que el cine reencuentra definitivamente a la pintura. En cualquier caso, no hay duda de que hoy ambos transitan por más de un territorio común compartiendo parecidas frustraciones y esperanzas. Porque en un momento como el presente, en el que la inflación audiovisual ha llegado a extremos inimaginables, la cuestión que se impone, más que nunca, es la siguiente: cómo hacer visible —pintar, filmar— una imagen <sup>408</sup>.



Figura 54. Víctor Erice, *El sol del membrillo* (1992)

---

<sup>408</sup> *Ibidem*, p.118.

#### 4.3.2 Cineastas lentos II

A pesar de que Carl Theodor Dreyer es un cineasta cuya producción está enmarcada en el cine de mitades del siglo XX, este autor es analizado en varios estudios en el contexto del cine lento. En concreto, como uno de sus principales antecesores. Según Claire Thomson, “Dreyer thus anticipates the post-war regime of the time-image” <sup>409</sup>. Thomson, en el libro *Slow Cinema*, utiliza como ejemplo para su argumentación el último plano de la última película de Carl Theodor Dreyer, *Gertrud* (1964) [Figura 55]. En este plano se dedican 45 segundos a la contemplación de una puerta donde momentos antes ha salido uno de los personajes. Según la autora,

the composition is of such inert, grey geometry that, in its closing moments, this film resembles nothing so much as a Vilhelm Hammershøi painting, investing empty domestic space with the presences that have passed through its doors and hallways. If, in this shot, the cinematic image fleetingly achieves the condition of painting, it is the culmination of a directorial career predicated on the productive tension between movement and stillness, sound and silence, rhythm and slowness. At the end of *Gertrud*, where the image itself slows into calm equilibrium, we witness the end point of an entropic career. As Dreyer's film style slowed, so, too, did his rate of production. The intervals between his last four major films – the productions that write Dreyer into slow cinema's prehistory – are measured in decades, not years: *Vampyr* (1932), *Vredens Dag* (*Day of Wrath*, 1943), *Ordet* (*The Word*, 1955), *Gertrud* (1964) <sup>410</sup>.

Según Claire Thomson, los críticos daneses del momento coincidieron en que las tomas largas de *Vredens Dag* (1943) eran agotadoras, demasiado monótonas. La actuación de sus personajes era poco dramática, infructuosa. Según esta autora —citando las opiniones de David Bordwell—, “Dreyer's late films seem less radical in their slowness to post-1960s audiences. *Vredens Dag*, for example, though ‘readily watchable’ today, was widely regarded in the 1940s as ‘intolerable’ in its slowness; *Ordet*'s long takes were ‘extraordinary stylistic devices’ even in the 1950s. If the trajectory of Dreyer's artistic development is narrated here by Bordwell as entropic, his inscription into the historiography of the art film is teleological: Dreyer's late films are constructed as ahead of

---

<sup>409</sup> Thomson, C. Claire en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.50.

<sup>410</sup> *Ibidem*, p.47.

their time, ‘presag[ing] the tempo of the 1960s “art film”’. Conversely, in 1943, *Vredens Dag* was slated as a relic of the cinematographic past, prompting Dreyer to pen a defence of his style, to which we now turn” <sup>411</sup>.



Figura 55. Carl Theodor Dreyer, *Gertrud* (1964)

Jordi Balló, en un libro titulado *Hammershøi i Dreyer* (2007), dedicado exclusivamente a las relaciones existentes entre la obra cinematográfica de Dreyer y la pintura de Wilhelm Hammershøi [Figura 56] —publicado por el CCCB de Barcelona—, propone un tipo de sucesión entre estos dos autores, ambos daneses por otra parte y contemporáneos, siendo según este autor la pintura de Hammershøi, unas décadas mayor, una clara influencia en el cine que posteriormente desarrollaría Dreyer. En este texto, Balló propone un tipo de sucesión “donde las influencias no se dirimen únicamente por la similitud comprobada de algunas de sus formas de representación, sino en la capacidad mutua de construir en la cabeza del espectador una forma común de plantearse los sucesos dramáticos a partir de unos dispositivos iconográficos que se interrelacionan” <sup>412</sup>. Esto se puede comprobar en algunas declaraciones del propio Dreyer, por otra parte:

---

<sup>411</sup> *Ibidem*, p.51.

<sup>412</sup> Jordi Balló en: VVAA, *Hammershøi i Dreyer*, Barcelona, CCCB, 2007, p132

Ya en mi primera película, *El Presidente*, me esforcé por lograr una simplificación; fundamentalmente de los decorados [...] se construyó con paredes serenas y pocos muebles, y sobre esas mismas paredes pocos cuadros con esos marcos negros que antiguamente eran tan corrientes. Sé que a la hora de disponer aquellos interiores me inspiraba Vilhelm Hammershøi, cuya especialidad era pintar salas vacías... imágenes muy hermosas <sup>413</sup>.



Figura 56. Wilhelm Hammershøi, *Sun in room III*  
Óleo sobre lienzo, 54x66cm, 1903

El cine de Tsai Ming-Liang puede también ser relacionado con otro de los denominados pioneros de esta imagen tiempo, Andy Warhol y su cine experimental basado en tomas largas estáticas, además de los límites de la diegesis analizados por Bordwell y Burch en relación al cine de Ozu. Según Song Hwee Lim,

In all three drifting moments in Tsai's films, either the protagonist is asleep or else the drifting objects are also sleeping objects. These sleeping moments are an extreme form of diegetic (in)action, during which the audience is effectively abandoned by the characters, thrown into an empty time and space in which stillness and slowness prevail. In other words, the audience is left to drift in these empty moments of stillness <sup>414</sup>.

Como en el caso de *Empire* o *Sleep*, en el cine de Ming-Liang la composición permanece estática durante largos periodos de tiempo, que puede incomodar o incluso aburrir al

<sup>413</sup> Anne-Birgitte Fonsmark en: VVAA, *op.cit.*, CCCB, 2007, p124

<sup>414</sup> Lim, Song Hwee en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.93.

espectador [Figura 57]. El plano permanece inmóvil más tiempo del que podría ser necesario, lo que permite al espectador realizar un escrutinio del rostro del personaje mientras duerme, que por otra parte empieza a transmitir más cosas de lo que pudiera parecer a simple vista:

This sort of filmmaking stretches and perverts neorealism – prompting a certain number of walkouts at every screening. Tsai is in absolutely no hurry to advance the plot, in fact this is anti-plot – the absence of a traditional narrative in the father's life is what makes it so distressingly sorrowful to watch <sup>415</sup>.



Figura 57. Tsai Ming-liang, *Vive l'amour* (1995)

Lo mismo sucede en el caso de Apichatpong Weerasethakul y su película *Syndromes and a Century* (2007). Según Glyn Davis,

the sequence towards the end of the film, in which the camera slowly tracks through corridors, past brief incidental glimpses of staff and around the basement, can be configured as a durational portrait of a building – though one with more varied content and camera mobility than Warhol's *Empire*. In fact, Apichatpong has made one film focused solely on a piece of architecture: his single-screen installation *Emerald* which combines footage of a derelict hotel in Bangkok with a soundtrack of several voices recounting dreams, memories and

---

<sup>415</sup> Sinople, Taylor en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.280.



poems. Where *Empire* may provoke consideration of the connections between architecture, political power and (post)colonial reach, *Emerald* invites reflection on the aesthetics of ruined buildings, the ethics, effects and affects of abandonment <sup>416</sup>.

De nuevo, las tomas largas estáticas se suceden regularmente en el cine de este autor, como en todas las películas antes expuestas. Glyn Davis afirma que “*Syndromes* opens with a sustained shot of wind gently shaking trees; a few minutes later, as the film’s credits start, the camera sits still and captures a breeze scuffing the surface of a field. The final static shot of *Mekong Hotel* (2012), which lasts for several minutes, depicts leisure boats skipping up and down a river, filmed from a distance at which they can only just be seen” <sup>417</sup>.

Continuando con las influencias que se pueden encontrar en cineastas lentos contemporáneos con autores relacionados en anteriores capítulos con la imagen tiempo, podemos encontrar el caso de Jim Jarmusch y Abbas Kiarostami y sus alusiones al cine de Yasujiro Ozu. En el caso de Kiarostami, encontramos como ejemplo la película titulada *Five dedicated to Ozu* (2003) [Figura 58], que como el propio título indica está dedicada a la figura del cineasta japonés y su obra. Según Matthew Flanagan,

*Five* is an experimental film that retains nothing of the pragmatism of orderly, linear narrative cinema, and breaks down any semblance of efficient sensory — motor relations to produce pure instances of contemplation. The film consists of five minimalist sections that Kiarostami has referred to as individual works in themselves: four single, unbroken shots that display places, objects, people, animals and birds, and one composite section that seamlessly branches over twenty different takes to create the impression of a continuous shot. These five sections, pithily and summarily titled *Wood*, *Promenade*, *Dogs*, *Ducks* and *Moon and Swamp*, are punctuated by languorous fades, and, when taken together, impart an overall ASL of 889 seconds. Hushed instrumental accompaniments are played in the fades between sections, and all diegetic sound within each shot is carefully modulated <sup>418</sup>.

---

<sup>416</sup> Davis, Glyn en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.107.

<sup>417</sup> *Ibidem*, p.108.

<sup>418</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.174.





Figura 58. Abbas Kiarostami, *Five dedicated to Ozu* (2003)

Para Tiago De Luca, tal vez el paralelismo más significativo se puede encontrar en los *pillow shots* de Ozu, que como ya hemos visto son planos que, dentro de un contexto narrativo, presentan tomas estáticas de objetos o paisajes que parecen no tener un significado narrativo claro: “One could argue that Kiarostami is simply removing these pillow shots from their narrative contexts so they become the heart of the film rather than its connective tissue” <sup>419</sup>. Esta utilización del concepto *Pillow shot*, acuñado por Noël Burch, es también aplicado a Jim Jarmusch, en este caso por Ira Jaffe:

*Stranger Than Paradise* consists of 67 one-shot scenes, by J. J. Murphy's count, and each is succeeded by black leader. Were every shot action-packed, the “blackouts” might be considered necessary to slow things down or to allow the viewer time to think or take a breath. But in almost every shot the action, dialogue and motion are minimal, and the camera is largely stationary. Moreover, almost every shot incorporates, within its threadbare action, pauses in the form of silences, still moments and empty spaces. The blackouts not only constitute yet more radical pauses beyond the borders of each shot, but also add ballast or structure to the film. While the plot evolves unpredictably, the black leader returns consistently, at once joining and separating the one-shot scenes. The leader also lends momentum to the film: somewhat like the

---

<sup>419</sup> De Luca, Tiago en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.234.

intermittent pauses of celluloid in a traditional motion-picture camera or projector gate, each blackout both halts the film and ushers it forward <sup>420</sup>.

Según Jaffe, los vacíos entre planos de Jarmusch han sido descritos por el propio cineasta como una influencia o relación con el concepto japonés *ma*, término que se refiere a los espacios entre las cosas y que nos recuerda a la perspectiva aérea de Velázquez, como hemos afirmado anteriormente en relación a otros autores y sus ideas. Según el cineasta, estos espacios y momentos vacíos son fundamentales en la vida, y por tanto deben ser importantes también en sus producciones. Según Cathleen McGuigan, las películas de Jarmusch son

so minimalist that watching it was a Zen experience (Jarmusch himself has described Buddhism as “a philosophy that speaks to me more clearly than others”); and Juan A. Suárez has praised the “minimalist self-restraint and formal control” of Jarmusch’s films. [...] “Most scenes are devoted to inaction” and are filled with “dead time... much of what happens on camera could be described as ‘empty’ moments during which characters bide their time”. Quite apart from the blackouts following each shot, which Jarmusch termed “empty spaces... needed” between scenes, space as well as time in *Stranger Than Paradise* seems blank, empty and flat <sup>421</sup>.

Según Ira Jaffe, el film *Liverpool* (2008) [Figura 59], de Lisandro Alonso, representa quizás el ejemplo más puro de cine lento explorado dentro de su propia investigación. La trilogía de Alonso —*La libertad* (2001), *Los muertos* (2004) y *Liverpool* (2008)— se caracteriza por su ritmo lento, un enfoque sostenido en el vacío, la inacción e indeterminación de los personajes, el silencio y la quietud. En palabras de Jaffe,

Alonso’s film has few close-ups of any sort, whether of natural or man-made objects or of people’s faces. The film relies instead on long shots and medium shots in which the environment is more imposing and riveting than the human characters. Further, even when close-ups of the face occur in *Liverpool*, the result is opaque: the film’s characters, as well as the non-actors who portray them, seem programmed to hide or deny rather than reveal emotion. “I always

---

<sup>420</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.25.

<sup>421</sup> *Ibidem*, p.33.

tell my actors, don't look into the camera and don't express anything", Alonso has said <sup>422</sup>.



Figura 59. Lisandro Alonso, *Liverpool* (2008)

Otro de los autores nombrados anteriormente es el cineasta griego Theo Angelopoulos, del que Jarmo Valkola, en un artículo titulado *Visual Thinking and Various European Cinematic Landscapes*, afirma que rechaza el montaje —o lo utiliza dentro del propio plano— porque le parece una técnica demasiado manipuladora para capturar la realidad o la esencia de un momento dado en un lugar determinado. Angelopoulos obliga al espectador a ser más consciente de la realidad circundante a través del ritmo lento y las tomas continuas de sus películas. En opinión de Valkola,

Angelopoulos extends many dedramatising tactics. His special interest is in the landscape and stretches of dead time. Angelopoulos's camera examines the scenes with its own curiosity, enumerating the contents of the shot before it with only small movements, and after that, panning in the appropriate direction. Angelopoulos is a modernist in creating a recognizable, self-conscious style

---

<sup>422</sup> *Ibidem*, p.133.

which he carries throughout his works. In his films the long takes and camera movements create a dialectic among different elements in the shot <sup>423</sup>.

Matthew Flanagan también menciona algunas de las características de este autor en relación a sus tesis sobre el cine lento. El autor menciona una entrevista con Francesco Casetti en 1977, en relación a la inclusión, a lo largo de los largometrajes, de momentos “vacíos” o “muertos”, que compara con pausas musicales: “After the last note, there is a moment of silence, allowing the viewer to grasp the sense of the entire sequence. Normally, shots are cut when the action is over, or the last sound is heard. Emptiness, the dead moment, is the impression you have when there is nothing more to show or to hear” <sup>424</sup>.

En relación a la producción cinematográfica de Nuri Bilge Ceylan, como se apunta en el libro de Ira Jaffe, “characters are not only remote, confused and inarticulate, but lost and empty, practically dead. She sees them as typical of the “emptied” characters who inhabit Deleuze’s time-image cinema, characters described by Deleuze as “suffering less from the absence of another than from their absence from themselves [and] from the world” <sup>425</sup>. Ira Jaffe incluye unas declaraciones del propio Ceylan en las que corrobora estas ideas, y que reproducimos seguidamente:

I don’t believe in change a lot. I don’t think very much changes in a life”. [...] He adds that Hollywood makes change seem easier than it really is: “It’s not that easy like in Hollywood films.” People actually are doomed to repetition, [...] “For the sake of reality”, Ceylan refuses in his films “to change things a lot” – and certainly not for the better. Instead, events in *Distant* and *Climates* suggest that lives spent in hiding only stagnate and perhaps deteriorate <sup>426</sup>.

Estilísticamente, en el trabajo de este autor podemos encontrar personajes psicológicamente planos y rígidos. Sus películas a menudo carecen de música y diálogo,

---

<sup>423</sup> Valkola, Jarmo, *Visual Thinking and Various European Cinematic Landscapes - Examples from Peter Greenaway, Theo Angelopoulos, Béla Tarr and Andrei Tarkovsky*, Jyväskylä, Universidad de Jyväskylä, 1998, p.228.

<sup>424</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.97.

<sup>425</sup> Asuman Suner en: Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.16.

<sup>426</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.99.

apostando más por los sonidos naturales. El movimiento, ya sea de la cámara o de los personajes, es más limitado y las tomas largas son numerosas y sostenidas [Figura 60].



Figura 60. Nuri Bilge Ceylan, *Climates* (2006)

And while *Climates*, like *Distant* and the tetralogy, thematically involves what Dargis calls “existential solitude” and Suner might term “emptied” characters, thanks chiefly to Bahar the film is more emotionally expressive and inward-looking than *Distant* and most slow movies. In reviewing *Climates*, J. Hoberman hailed Ceylan as “one of the world’s most accomplished filmmakers”. Perhaps relevant to *Climates*’ accomplishment is that it retains slow-movie stringency and tension despite diverging from slow-movie norms; and in probing the boundaries of slow movies, it perhaps casts them into bolder relief than *Distant* does alone <sup>427</sup>.

El cine de Hou Hsiao-Hsien también explora los espacios y narrativas vaciadas de su contenido. En opinión de Matthew Flanagan, “the long takes in Hou’s work are designed to let new locations “register initially as a space, not a container or background for well-defined narrative action.” In what might be described as a pre-action lag, the spectator of Hou’s films is consistently encouraged to “take in the vastness of a landscape or the

---

<sup>427</sup> *Ibidem*, p.104.

details of an interior without yet knowing how it links to a larger story rhythm”<sup>428</sup>. En relación a las tomas estáticas de Hou Hsiao-Hsien, Matthew Flanagan afirma que en la película *Goodbye Dragon Inn* (2005) [Figura 61], se puede encontrar una toma de este tipo, que dura alrededor de 6 minutos, en concreto en el interior de un teatro. En palabras de Flanagan,

in this static shot, Chen, after the house lights come on, enters from the right of the frame and climbs halfway up one of the theatre's two central aisles, using a broom to aid her balance. Each of the seventeen steps takes her two to three seconds to ascend, and her journey up, across a row and down again takes three minutes (including a pause to sweep up some detritus). After Chen reaches ground level again, she exits to the left of the frame, and it takes about forty-five seconds for the echoing sound of her footsteps to dissipate. The final minute and a half of the shot is taken up by a significant post-action lag: a largely silent still life of the moribund cavernous space of the theatre. Tsai's insistence on presenting Chen's torpid movements in these rarefied sequence shots (described, as Yeh and Davis note, by many critics as “intolerable”) serves to further hyperbolise the film's dearth of narrative activity — which, as Tsai has accurately stated, could “be told in two sentences”. As a result, *Goodbye, Dragon Inn* has an extended shot length of 54.5 seconds, and the durational realism of Chen's physical slowness forms its central narrational conceit<sup>429</sup>.

En la película *Café Lumière* (2003), la base narrativa de la película parece haber sido eliminada, dejando sólo detalles inútiles a su paso. Sobre la película *Goodbye South, Goodbye* (1996), Kent Jones —mencionado en la tesis de Matthew Flanagan—, se pregunta: “is there another film since Warhol with a better sense of just hanging out? It's about how time feels as it's passing, about the feeling of simply existing, moving through life as most people do, no big deal, caught in a state of being itchy, nervously under the gun”<sup>430</sup>.

Aleksander Sokurov es otro de los cineastas cuyas películas están también dentro de los cánones de lo que se ha descrito como cine lento, además de estar claramente

---

<sup>428</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.159.

<sup>429</sup> *Ibidem*, p.163.

<sup>430</sup> *Ibidem*, p.169.



relacionado con la pintura. Ira Jaffe, en relación a esto, establece paralelismos entre las producciones cinematográficas de Sokurov y la obra pictórica de autores como El Greco, Turner o Caspar David Friedrich.

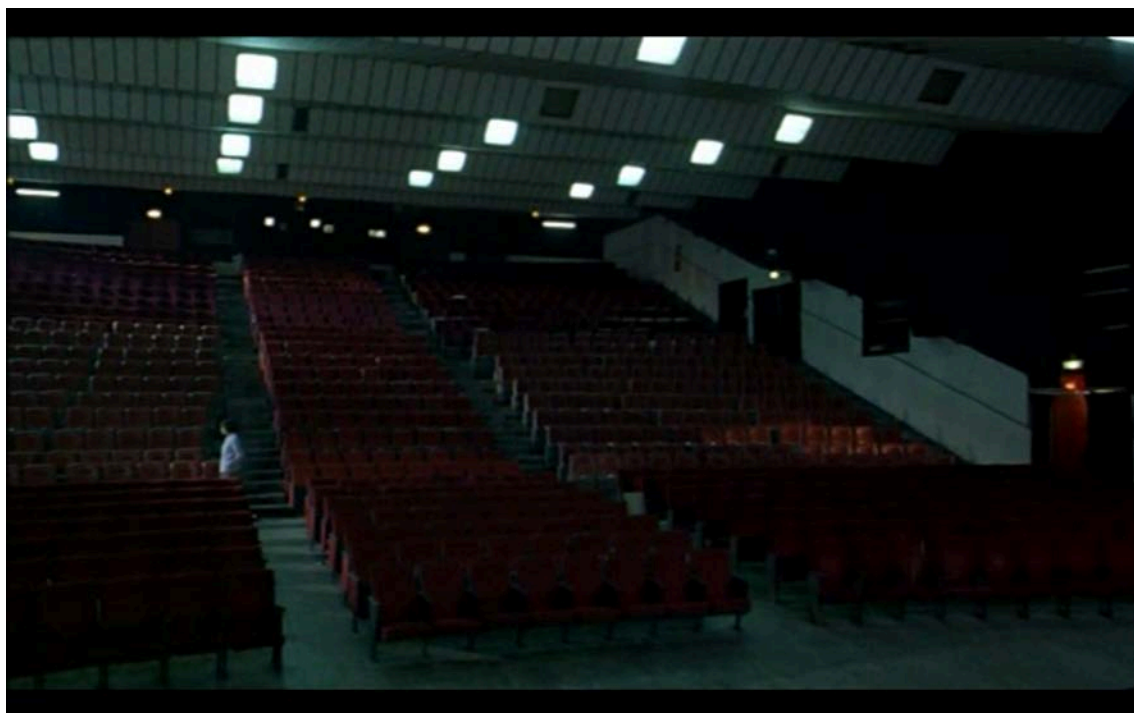


Figura 61. Hou Hsiao-Hsien, *Goodbye Dragon Inn* (2003)

Embracing his connection in particular to artistic giants of the seventeenth through nineteenth centuries rather than to his contemporaries, Sokurov casts himself as “resolutely traditional”, as indebted to the past and mindful of the continuity of time, experience and art. “The purpose of art”, he tells Sedofsky, “is to repeat the most fundamental ideas, year after year, decade after decade, century after century. Because people forget.” And to Joan Dupont he declares, “The mechanism of art is always memory”<sup>431</sup>.

Ira Jaffe, en relación a la película de Sokurov *Mother and Son*, compara la inmovilidad que se puede encontrar en muchos de sus planos a los paisajes románticos de Caspar David Friedrich, entre otros:

Lauren Sedofsky has remarked in Artforum that Sokurov’s “paradigm is indeed painting”, while Andrew Sarris’s review, *Mother and Son, a Still Life*, observes that “Mr. Sokurov goes so far as to distort his images with the equivalents of brushstrokes and mirrored reflections. The two actors are not lacking in screen

---

<sup>431</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.37.



charisma but they are held in check to the point of forced immobility, as if posing for a lifelike picture.” [...] Unnatural pauses in the son’s movements in *Mother and Son* accentuate that in this painterly movie about dying, as in life and cinema generally, motion is not ceaseless. The stillness shadowing every movement finally prevails <sup>432</sup>.

Las propias palabras de Sokurov nos sirven para entender su propia producción cinematográfica, con características comunes a todos los autores expuestos hasta ahora, por otra parte: “[t]he most important quality the film image can possess is its capacity to offer the viewer sufficient time to peruse the picture, to participate in the process of attentive looking for something” <sup>433</sup>. Una de sus películas, *Russian Ark* (2002), está rodada en una única toma de 96 minutos dentro del Palacio de Invierno, actualmente museo Hermitage, en San Petersburgo. En *The Second Circle* (1990), también podemos encontrar otra de las características fundamentales de este cine, con una trama en la que la acción no se mueve en dirección alguna. Según Jaffe, en el caso de esta última película, la trama comienza y termina en imágenes de vacío y disolución: “the blank snowstorm prior to the opening credits that seems to absorb the son, and the closing image of the father’s empty room after the son has hurled bedding and other of his father’s belongings into an immense fire in the night” <sup>434</sup>.

*Still Life* (2006) [Figura 62] de Jia Zhang-Ke es, según Matthew Flanagan, “a reference to its connotation in painting rather than to Ozu, but a number of the film’s cutaways do operate in a similar manner to the device in Ozu’s work. This strategy is particularly evident in, for instance, the images of a shelf of abandoned belongings in a deserted factory locker, or the curious composition of a pocket watch, alarm clock and set of wristwatches strung up across an interior wall in a house belonging to one of the characters” <sup>435</sup>. La película está estructurada en cuatro partes temáticas cuyos títulos aluden también a la naturaleza muerta pictórica: *cigarettes, liquor, tea, y toffee*. Según Flanagan, el propio cineasta afirmó en la revista *Cahiers du Cinéma* que

---

<sup>432</sup> *Ibidem*, p.15-16.

<sup>433</sup> Aleksander Sokurov en: *Ibidem*, p.45.

<sup>434</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.37.

<sup>435</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, p.154.

these “banal” objects expressly embody the film's thematic content, foregrounding the visible traces of “a life that is no longer there, or rather of a way of life about which there remains only the most basic evidence.” The attention to simple objects such as cigarettes, wine and food acts as an intermediary for attempts to reconnect with the world, before and beyond words: as Jia observes, “it is through such things that people communicate no matter what, that they sense being together even without talking” <sup>436</sup>.



Figura 62. Jia Zhangke, *Still life* (2006)

Otra de las características antes mencionadas está presente en el cine de Jia Zhang-ke, y es que según Cecilia Melo —cuyas ideas están recogidas en el libro *Slow Cinema*—, la lentitud y la quietud en las películas de Zhang-ke puede ser entendida también como una respuesta a la intensidad de la transformación espacial y la pérdida de la memoria en este caso de la cultura contemporánea en China. Para Melo, el desarrollo económico y social fruto de la globalización en China está relacionada con una crisis de memoria, una pérdida de tradiciones. En consecuencia, según esta autora el trabajo de Zhang-ke explora las estructuras arquitectónicas de las paredes de las antiguas viviendas, el espacio circundante en la búsqueda de ese pasado tradicional del país.

---

<sup>436</sup> *Ibidem*, p.154.

Para finalizar con este repaso, citamos uno de los cineastas más interesantes, en nuestra opinión, dentro del grupo de autores cuya obra puede ser considerada como lenta, Liu Jiayin. Su primer largometraje, *Oxhide* (2005) [Figura 63], comprende veintitrés tomas de la vida familiar en un apartamento pequeño de Beijing. El film, que se presenta en una proporción alargada de 2.35:1, restringe deliberadamente la imagen y, como recuerda Philippa Lovatt, está asociada o pensada para hacer panorámicas exteriores. En opinión de esta autora, “by placing the camera close to the protagonists’ bodies, the vertical space is reduced, cropping parts of the body in order to concentrate our attention on the family’s hands at work: sewing oxhide, kneading dough, chopping vegetables or stuffing dumplings” <sup>437</sup>. La película presenta una secuencia de vida cotidiana familiar dentro del pequeño apartamento en el que se realizan distintas actividades de un modo rutinario y repetitivo. En opinión de Philippa Lovatt,

the film tells the story of her father’s failing leather-work business and the family’s reaction to it over the course of 110 minutes in twenty-three static, carefully composed shots. *Oxhide II* concentrates the action on just one room within the apartment and takes place solely around the table on which Liu Zaiping handles the leather, and later, the family prepares dumplings together as part of their New Year rituals. This film ventures further into minimalism, as over 133 minutes, the camera moves 360 degrees around the table in just nine shots at 45 degree increments filming from above, across and below the table to reduce time and space. Within this framework, we are witness to the anxieties, disappointments and affections that bind the family together <sup>438</sup>.

Philippa Lovatt, también en el libro *Slow cinema*, compara además la atención de Liu a los entornos íntimos de la vida cotidiana y la dinámica de las relaciones familiares con la obra cinematográfica de Yasujiro Ozu, además de otros rasgos similares como la filmación de los espacios en 360 grados reforzando la ambigüedad de las relaciones espaciales y temporales:

Liu’s visual aesthetic flattens the perspective, producing a narrow depth of field, and, like Ozu, often uses a very low camera angle. However, while Ozu uses architectural framing to ‘maintain a sense of harmony and balance in the face of narrative events that threaten the stability of home and family’, Liu’s tight

---

<sup>437</sup> Lovatt, Philippa en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.196.

<sup>438</sup> *Ibidem*, p.193.

framing and extended takes express the opposite: an intense and prolonged claustrophobia. In this way, the spatial dynamics of the domestic setting seem both to embody and to reinforce the family's anxieties over the pressures of everyday life in China's new market economy <sup>439</sup>.



Figura 63. Liu Jiayin, *Oxhide II* (2009)

Abundando en esta idea, Lovatt afirma además que “*Oxhide* and *Oxhide II* present a perceptual field within which the characters’ living present —the intimacy of the everyday— can be felt and experienced by the spectator at the same time as it is by the characters on-screen” <sup>440</sup>. Según Matthew Flanagan, la segunda película de Liu Jiayin, *Oxhide II* (2009), es una película estrictamente estructural —al estilo de Andy Warhol o Michael Snow—:

The preparation, steaming and eating of a meal of dumplings to a formal conceit that foregrounds the shape of the film alongside the minutiae of the activity itself. The film's structural organisation consists of nine re-framed shots that rotate by forty-five degrees after each edit, gradually revolving full circle around a thick workbench during what appears to be the actual duration of the task from beginning to end. Each member of Liu's family performs a separate task (for instance: Liu chops garlic and chives whilst her father kneads dough and prepares pork for the filling), and the preparation of the meal takes two hours

---

<sup>439</sup> *Ibidem*, p.196.

<sup>440</sup> *Ibidem*, p.201.

and thirteen minutes. The nine sequence shots are divided fairly equally across the activity's full length, and seventy-three dumplings in total are prepared (in the first two shots), rolled, flattened and filled (in the next five shots), cooked (in the second to last shot) and eaten (in the final shot) <sup>441</sup>.

A lo largo de este siglo, los pintores y los cineastas no han dejado de observarse, quizás porque han tenido, y siguen teniendo, más de un sueño en común —entre otros, capturar la luz—, pero, sobre todo, porque su trabajo obedece, como señaló André Bazin, a un mismo impulso mítico: la necesidad original de superar el tiempo mediante la perennidad de la forma; el deseo, totalmente psicológico, de reemplazar el mundo exterior por su doble <sup>442</sup>.

---

<sup>441</sup> Flanagan, Matthew, *op. cit.*, Exeter, Tesis doctoral, University of Exeter, 2012, p.102

<sup>442</sup> Victor Erice en: Saborit, José, *op. cit.*, Valencia, Nau Llibres, y Barcelona, Ediciones Octaedro, 2003, p.12



#### IV. Pintura y cine. Casos de Estudio

Como comentamos al inicio de esta tesis, tras el estudio de los diversos aspectos que a nuestro juicio demuestran los puntos comunes entre el medio cinematográfico y el medio pictórico, nos centraremos finalmente en el análisis de la producción artística de tres artistas: Bill Viola, Béla Tarr y Michaël Borremans. Como también se mencionó con anterioridad, son muchos los casos en los que podríamos habernos detenido, aunque sin embargo nos hemos inclinado por analizar únicamente a estos tres autores con una mayor profundidad ya que de su obra se pueden extraer conclusiones que indudablemente aluden a todos los puntos tratados en esta tesis.



Figura 64. Gary Hill, *Viewer* (1996)

En cualquier caso, y en relación al medio del video arte —del que Bill Viola es el único ejemplo en este estudio, a excepción de algunas producciones de Michaël Borremans que analizaremos posteriormente—, nos gustaría remarcar, además de la obra de este autor, la existencia de varias producciones a las que hemos tenido acceso y que claramente encajan en el concepto de la imagen tiempo. Es el caso de la obra *The Clock* (2010), de Christian Marclay, donde se proyecta durante 24 horas ininterrumpidas distintos fragmentos de películas de Hollywood. En nuestra opinión, el efecto logrado en esta obra es muy similar al del cine estructural de Andy Warhol o Michael Snow, utilizando para ello



además fragmentos de cine con un cometido inicial totalmente opuesto como lo es en el caso de las películas norteamericanas comerciales. La segunda obra que destacamos es *Viewer* (1996) [Figura 64], de Gary Hill. Esta producción consiste en una proyección en las paredes de una sala oscura de un gran número de individuos que parecen estar observando directamente al espectador mientras no realizan ninguna acción, tan sólo corresponder la hipotética mirada del espectador. De nuevo, creemos que esta obra encaja perfectamente con todos los conceptos antes tratados en relación a la imagen tiempo, dando lugar a esa sensación de presencia de la que Asbjørn Grønstad teorizaba en relación al cine contemplativo o duracional.

## 1. Bill Viola

Bill Viola es un videoartista contemporáneo nacido en Nueva York en 1951. Está considerado como una de las figuras más influyentes en el medio del video arte y, en nuestra opinión, uno de los autores que más se acercan a la pintura desde este medio desde varios puntos de vista, como veremos a lo largo de este capítulo. Sus producciones pueden ser relacionadas además con los conceptos de imagen movimiento e imagen tiempo como también veremos, y sus obras —normalmente pantallas planas LCD— han sido expuestas en varias ocasiones en muestras como ARCO en Madrid, donde hemos tenido la ocasión de contemplarlas colgadas en sus muros como si de una pintura que contuviese movimiento —o más bien tiempo— se tratara.

## 1.1 Introducción

La producción artística de Bill Viola, como veremos, encaja con aspectos antes tratados —y algunos, novedosos— respecto a las relaciones entre cine y pintura, tema central en este estudio, además de aspectos relacionados con su propia producción cinematográfica que nos permiten reflexionar de nuevo sobre las diferencias entre la imagen movimiento y la imagen tiempo. Podemos comprobar también, en las mismas reflexiones del propio Viola, cuestiones en relación a las diferencias entre la imagen pictórica italiana y holandesa —como nosotros mismos hemos introducido anteriormente en relación a las diferencias entre imagen movimiento e imagen tiempo—, además de reflexiones en relación a la influencia de la cámara oscura en las imágenes de hace siglos.

To trace the roots of all this, you probably have to go back to the origin of the camera obscura. There is evidence of the creation of pinhole projections in ancient China as far back as the fifth century BCE, but the technology was most fully described in the ninth century CE. It eventually found its way to Europe, greatly influencing art as well as science. For example, Vermeer and his Dutch colleagues used the camera obscura in the seventeenth century to compose their pictures. The camera obscura is the idea of a room functioning as the human eye. All outside light is sealed off except for a pinhole in the wall. The wall opposite to the pinhole in this dark room becomes a projection screen for a large, high-resolution, full-color, moving image of the outside world. The image is inverted of course: upside-down as it is on our retina. And they were experiencing this in ancient China. Think of it! These were image rooms —the Chinese called them "locked treasure rooms"— that people could enter to experience the wonder and fascination of the artificial image <sup>443</sup>.

También en el libro *Bill Viola, Reflections*, escrito por Anna Bernardini, encontramos unas declaraciones del propio artista en las que propone paralelismos entre la imagen cinematográfica y la imagen pictórica figurativa, entendidas ambas como parte de la tradición de la imagen figurativa y que por tanto presentan muchas similitudes. A estas declaraciones, Bernardini añade otra reflexión interesante al respecto: "The evolution of art has clearly been shaped by the consequences produced by technological innovations on the level of perception" <sup>444</sup>. En las propias palabras de Viola,

---

<sup>443</sup> Bill Viola en: Viola, Bill, *Going forth by day*, Nueva York, Guggenheim Museum, 2002, p.86.

<sup>444</sup> Bernardini, Anna, *Bill Viola, Reflections*, Milán, Silvana Editoriale, 2008, p.12.

today, in 2008, this is a LCD screen or a plasma screen. If I were living one hundred years ago, this would be a painting, in prehistoric times it might have been a sculpture, it would be made of stone or mud or blood. So, even though it's important to think of the different media in our history, I think that it's not the most important thing. The most important thing is the image. And the image is eternal. People have always made images of human beings, but the most important thing is the essence of what is being said or made. So, yes, this is advanced technology, it's new technology, but I really feel that I am a painter and in the future there will be some three-dimensional holographic image, and a young artist —I'll be gone— will make something new with that. For me it will be a continuation of this —of Van Gogh, Rembrandt, Leonardo— of history. Image is the eternal DNA, the cultural DNA of humanity, it just continues to move through time <sup>445</sup>.

Para reforzar este argumento de que la imagen figurativa mantiene su núcleo interno — Viola lo compara con el ADN— a pesar de sufrir mutaciones a lo largo del tiempo y a través de las distintas tecnologías que se han usado como medio para realizarlas, Viola añade que “under the surface of all the works exists a kind of underground river that we don't see. It's a continuously moving stream of knowledge, emotion and mystery. I think we don't need and should not actually excavate the ground scientifically and go down and pull out this material, this essence of human life” <sup>446</sup>. Anna Bernardini afirma que Viola siempre está tratando de mostrar que el tiempo es una noción flexible. En una entrevista que esta autora cita, Viola argumenta que el video ha permitido a los artistas renderizar en tiempo real, es decir una imagen simultánea de sí mismos. Esta imagen que el video aporta se presenta no como una imagen del pasado, como en el caso de la fotografía, sino como una imagen del presente. Según Bernardini, “digital time has thus grown infinite, eternal, and paradoxically similar to the image of a painting always potentially present before one's gaze. An absolute, everchanging time, with no past or future” <sup>447</sup>.

En una entrevista realizada por John G. Hanhardt —que se puede encontrar en el libro *Going forth by day*—, Bill Viola señala aspectos que ya han sido tratados en este estudio y que él relaciona con su propia producción artística, situando estas imágenes creadas por

---

<sup>445</sup> Bill Viola en: Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.63.

<sup>446</sup> *Ibidem*.

<sup>447</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.25.

otro dispositivo —la cámara oscura—, como antecedentes de las imágenes cinematográficas y las suyas propias, en el campo del video arte. En palabras de Hanhardt, “a precinematic moving image” <sup>448</sup>, que construye una tradición de la representación figurativa en la que las imágenes creadas por la cámara oscura se presentan como un precedente de la imagen cinematográfica. Viola continúa su argumentación afirmando que

despite what people think, color and movement preceded black and white and stillness in the history of image making. If the pinhole was precisely cut, this image in the ancient world rivaled the best digital projection systems we have today. Live video projection, which I experimented with extensively in the 1970s, is the mechanized version of the camera obscura. And the phenomenon of a live image liberated from the surface of the retina and blown up to architectural scale was just as compelling to me as it must have been to viewers in ninth-century China or seventeenth-century Holland <sup>449</sup>.

Anna Bernardini, en el libro ya antes mencionado *Bill Viola, Reflections*, afirma que

Bill Viola, who is perhaps the most important and imaginative video artist of our day, is —I believe— a painter in every sense of the word; he has always acknowledged the need to relate to art (and its tradition), and in his works he initiates a dialogue with the viewer that presupposes a connection with the formats, themes, compositional forms, body language, movements and expressive or narrative devices that have remote but solid roots in the history of painting that is his and our past <sup>450</sup>.

En opinión de Bernardini, el trabajo de Viola puede ser entendido como un diálogo con el arte del pasado, utilizando para ello un medio y tecnología que pertenece exclusivamente a nuestros tiempos.

Quizás la forma más evidente en la que Viola reconoce la influencia pictórica es la propia presentación de su producción artística en el medio del video, utilizando frecuentemente proporciones más comunes de un cuadro que de un formato cinematográfico o televisivo,

---

<sup>448</sup> John G. Hanhardt en: *Viola, Bill, op. cit.*, p.86.

<sup>449</sup> Bill Viola en: *Viola, Bill, op. cit.*, p.86.

<sup>450</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.41.



Figura 65. Bill Viola, *Mary* (2016)

utilizando incluso el concepto de tríptico en muchos de sus trabajos [Figura 65]. En relación a esto, Viola menciona *The City of Man* (1989) como la primera vez en la que utilizó el tríptico como concepto para exponer sus videos: “*The City of Man* was the first time I used a nonstandard aspect ratio in my work, something that's been a part of the normal repertoire for painters. [...] I even put wooden frames around the screens, something I probably wouldn't do today” <sup>451</sup>. El autor argumenta su interés por los trípticos comparándolos con instalaciones multicanal de video como las que él mismo realiza. En esencia, se trata de tres imágenes simultáneas paralelas montadas en retablos, armarios y todo tipo de objetos de tipo escultural o mobiliario que este autor en ocasiones utiliza cambiando el espacio original dedicado a una pintura como contenedores para sus imágenes en el medio del video.

Es interesante también conocer, en relación a la producción artística de Bill Viola, algunos detalles de la biografía de este artista. En esta entrevista antes mencionada y realizada por John G. Hanhardt, Viola explica el contexto social en el ámbito de su entorno académico en sus estudios en la facultad de arte. Según Viola, la tradición pictórica era rechazada y considerada irrelevante para el arte contemporáneo: “The art being made then just seemed so new in appearance and unprecedented. The mantra that rang in the halls was “form, not content.” This was the peaking of the Bauhaus-Duchamp axis in

<sup>451</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.92.

twentieth-century art” <sup>452</sup>. Bill Viola apunta también como un dato importante la estancia en Florencia dentro de su formación, en la que participó como técnico de producción en un estudio de video arte llamado *Art/Tapes/22*. La estancia en Italia permitió a Viola conocer las pinturas italianas del periodo del Renacimiento, que a diferencia de las tesis en relación a la producción artística encontradas en sus estudios académicos en América, supeditaban el contenido a la forma:

The works were for the most part based on texts. The artists designed iconographic plans, composing the sequence of images to tell a story. But they did this in three-dimensional space. If needed, they even painted in "virtual" architectural elements like cornices and pediments that were not in the existing architecture. One of Giotto's greatest masterpieces, the Scrovegni Chapel in Padua dating from 1306, is a giant three-dimensional image that you physically enter. All wall surfaces and the ceiling, every square inch of the chapel's interior, were painted by the artist. It is one of the greatest works of installation art in the world <sup>453</sup>.

En relación a esto, Viola menciona también una visita al museo El Prado en Madrid, que según él, fue el mejor museo posible para visitar en aquel momento de su vida: “Bosch, Van der Weyden, Memling talking to Velazquez, Zurbaran, Ribera, Goya” <sup>454</sup>. Viola argumenta que esta visita al Museo de El Prado fue importante precisamente por la idea del contenido, que mantiene son la base de la obra de estos autores,

form and technique were in service to this. It's about the human stories, about the depth within people consciousness ultimately. Personally, I think that this tradition is a testament to living consciousness. [...] At the time, I was unprepared to grapple with that, to grasp that. It dawned on me later, slowly, along with the realization that I was working with the perfect medium to align all of these growing discoveries <sup>455</sup>.

---

<sup>452</sup> *Ibidem*, p.90.

<sup>453</sup> *Ibidem*.

<sup>454</sup> *Ibidem*, p.91.

<sup>455</sup> *Ibidem*.



Viola introduce también el concepto de tiempo al hablar de la producción pictórica, en concreto sobre las pinturas italianas del Renacimiento, de las que aduce que la mayoría contiene narraciones donde el espectador literalmente recorre la historia. Según Viola, los artistas tuvieron que pensar en ciclos espaciales y secuencias de imágenes, es decir representar el progreso del tiempo a través de fragmentos desarrollados en un mismo espacio. De entre estos pintores renacentistas, Viola destaca a Giotto como el más destacado en este tipo de narraciones utilizando la pintura como medio para ello:

he [was] one of the first to deal with representing narrative sequence in chronological time, but he also did it on a grand scale. [...] This was extremely radical and new at the time. All of this lends a very cinematic character to these works for the modern eye. Fresco cycles read like large-scale storyboards. I think of them as some of the first movies— they were also presented in public spaces <sup>456</sup>.

Según Anna Bernardini, la obra de Bill Viola pertenece a esta tradición que tiene sus raíces en el Renacimiento italiano, que a su vez las tiene en el arte greco-romano clásico. Según la autora, Viola crea lo que podría ser considerado como el equivalente en video al estudio, es decir los dibujos preparatorios que los artistas realizaban previamente a la producción a la obra pictórica en sí. En palabras de Bernardini, en obras como *Four Hands* (2001) y *Quintet of the Astonished* (2000), Viola “is reworking formats, body language, themes, expressive mannerisms, and representations typical of the Renaissance, and reviving them through the experiences of twentieth century art” <sup>457</sup>. Según Bernardini, la representación del movimiento en la pintura tiene una larga historia. Citando al historiador del arte Aby Warburg, el autor afirma que el cambio decisivo coincidió con el temprano Renacimiento florentino. Fue entonces cuando pintores como Botticelli o Ghirlandaio aprendieron nuevas técnicas estilísticas y de representación al observar y asimilar profundamente el antiguo arte grecorromano, y pudieron asumir la tarea aparentemente imposible de inducir al espectador a percibir el movimiento de figuras en la superficie necesariamente estática de un lienzo. El artificio que utilizaron fue el de crear movimiento en los pliegues de la ropa, el cabello suelto, las mangas anchas de una túnica, capas y velos:

---

<sup>456</sup> *Ibidem*.

<sup>457</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.57.

Thus, these masters blew a gentle but unflagging breeze through their brushes and onto the canvas, but this wind came from afar, from Classical antiquity. In Warburg's opinion, what he called "accessories in motion" (*bewegtes, Beiwerk*) were the essential element in the change of style that bears the name of Renaissance. Warburg pursued this idea throughout his life, and as far back as in his dissertation on Botticelli (1893), he described it as "the tendency in the fifteenth century to draw on ancient works of art every time they wanted to introduce the vitality of an external movement into an image" <sup>458</sup>.

Bill Viola reflexiona en la entrevista con John G. Hanhardt sobre los dos tipos de imágenes de las que ya hemos hablado en esta tesis, la imagen del norte de Europa y la imagen del sur, que corresponde a la pintura italiana del Renacimiento. Según Viola, la imagen holandesa es un tipo de representación basada en exceso en el medio óptico. Según él, la imagen holandesa está demasiado influenciada en su proceso de creación por la óptica, y por tanto se trata de una representación del contenido literal: "This was the great problem that the Italians had with the work of Flemish painters in the fifteenth century, when the optical method was the latest, most advanced technology" <sup>459</sup>, añadiendo sobre esta tecnología: "once you're in the domain of optics, you're in the domain of time" <sup>460</sup>.

Según Viola, la imagen italiana coincide con la holandesa en la representación fidedigna del mundo material, utilizando para ello medios técnicos que permitieran crear la ilusión de tridimensionalidad en el plano pictórico, el cuadro ventana. Sin embargo, en el caso italiano, "it was still the fantasia of emotion that concerned them — the energy feeling of these things was so strong for them. This was the realism they were after. You can still see it clearly today in the straining to make the figures move, to make them come to life" <sup>461</sup>. Viola argumenta que los pintores italianos no podían dejar de lado lo que llamaban fantasía, el mundo no como lo ve el ojo, sino cómo lo siente el corazón. Los pintores del norte, sin embargo, según este autor tenían una mirada mucho más fría y clínica, la visión que se convertiría en el sueño de la clase mercantil protestante: "Although I love the work, sometimes I can't bear to look at those pictures by Rogier van der Weyden, Hans

---

<sup>458</sup> *Ibidem*, p.51.

<sup>459</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.101.

<sup>460</sup> *Ibidem*, p.97.

<sup>461</sup> *Ibidem*, p.101.

Memling, Gerard David, and their later followers. There is so much suffering there; it's what happens when you take on the material world head-on" <sup>462</sup>. Continuando con sus opiniones acerca de la pintura holandesa, Viola afirma:

They had this new medium and technique —oil paint— the most sophisticated imaging system on the planet at the time, the equivalent of digital high-definition video today it could show you the weave in the fabric, every little glint of light, every polished link on a gold necklace, every oozing pustule on the crucified Christ's skin. They went after that, like some kind of spartan ideal, and the pain and suffering is there in every brushstroke <sup>463</sup>.

En el libro *The Unspeakable art of Bill Viola* (2014), Roland Bernier afirma que la obra artística de Viola se puede relacionar con un concepto que él denomina como "extended perception", un tipo de obra que requiere paciencia y atención, desarrollándose lentamente: "Viola speaks of the "preciousness of time", something that perhaps today more than ever, as "needing our attention" <sup>464</sup>. Bernier relaciona su concepto "extended perception" con el de Bergson, "psychological time", nosotros añadiríamos un concepto ya utilizado en esta tesis, el reconocimiento atento. Los conceptos que Bergson defiende plantean un tipo de tiempo que no se corresponde con el tiempo objetivo, científico o matemático, es decir el tiempo medible. Este tipo de tiempo subjetivo tiene que ver con la experiencia en la duración por parte del espectador desde un punto de vista psicológico, y esta experiencia puede variar según la situación, en relación al que podría denominarse como el tiempo objetivo. En relación a esto, Viola declara:

Well, I think that the great hidden tradition in painting is time, and art historians miss it consistently — time and the unfolding of awareness. The movement of consciousness is the real subject of a lot of old master paintings. Even though they're imprisoned in the perpetual moment of the still image, the static object, they're all about movement. You've just been somewhere, and now you're taking the first step to the next place. At that moment of peak tension and transition, when time is turning over —bang!— that's where the artist puts the frame. And artists were completely aware of that, whether its the last light

---

<sup>462</sup> *Ibidem*.

<sup>463</sup> *Ibidem*.

<sup>464</sup> Bernier, Ronald, *The Unspeakable art of Bill Viola*, Oregon, Pickwick Publications, 2014, p.50.

slipping from the landscape or the fleeting glance of a person at a moment of realization <sup>465</sup>.

---

<sup>465</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, Nueva York, Guggenheim Museum, 2002, p.93.

## 1.2 Etapas en la producción de Bill Viola

Según John G. Hanhardt, “time, which is integral to the moving image and its reception, is the key to unlocking Viola's art. In his early videotapes, time emerges as central to the question of what it means to be, to exist. His notion of time and its influence on his video pieces are shaped by a mix of theology, classical painting, naturalism, and language, and each informs the artist's experience and his art-making” <sup>466</sup>. Este autor, en el libro *Bill Viola* antes citado, diferencia dos etapas claras en la obra de este autor. Según Hanhardt, los primeros videos e instalaciones de Viola poseen una calidad impersonal, y no transmiten la emoción y el sentimiento del trabajo posterior:

The body in *The Messenger* emerging from the depths, and the transformation of the body in *The Crossing*, represent a suggestive break into an exploration of motion. A similar transition happens in the videotapes from the mid-to-late 1970s, which explore the perceptual capacity of the medium to represent time and physical being through the body and the voice of the artist himself, who plays a role in each of these tapes. Viola is present less to expose himself, as actors will in later tapes and installations, than to test himself and his medium <sup>467</sup>.

Según Hanhardt, el cuerpo humano y las emociones están vinculados en el trabajo de Viola a partir de la década de 1990, en contraposición al tratamiento del tiempo y el fenómeno de su percepción, que es el tema central en el trabajo anterior a esta década. Hanhardt argumenta que en las obras de este segundo período podemos ver cómo el manejo del medio le permite a Viola ir por debajo de la superficie de la imagen en movimiento, “he was interested not in reproducing paintings on video but in evoking the primary forms of human expression. What comes across clearly in all conversations with Viola is his belief in the flame of human consciousness, which he feels has been lost in today's mechanized and virtual world. He sees it, however, in the imagination of medieval and Renaissance artists creating new ways to represent the spiritual world, be it Islamic, Buddhist, or Christian” <sup>468</sup>.

---

<sup>466</sup> Hanhardt G., John, *Bill Viola*, Londres, Thames & Hudson, 2015, p.42.

<sup>467</sup> *Ibidem*, p.80.

<sup>468</sup> *Ibidem*, p.163.

En el año 1990 la producción artística de Bill Viola realiza un giro definitivo hacia el tratamiento del cuerpo humano a través de la representación de la emoción, un paso que define su obra y que se desarrollará en esta dirección a partir de este momento. Las producciones de Viola en esta segunda etapa exploran la expresión humana del sentimiento, aunque las causas de ese sentimiento no son visibles. En estas producciones no se crea una lógica narrativa de causa y efecto que conduzca al espectador en una dirección u otra, sino que más bien están compuestas de movimientos grabados que se vinculan para crear una obra completa. En opinión de Hanhardt, “[t]he power comes from the individual shot, the intensity of the composition, the treatment of movement, the creation of an unfolding scene, and the unanticipated opening into another imaginary space, without narration” <sup>469</sup>. En relación a estas obras de Viola, el propio autor argumenta que “these works don't tell a story, there's no narrative like in the cinema. I wanted to have the emotions be like something coming up from underneath the ground, from underneath the ocean, and we don't experience it, only the disturbance, and then it appears” <sup>470</sup>.

Basándonos en la distinción que John G. Hanhardt realiza en la obra de Bill Viola, separando claramente un cambio claro en su producción a partir de 1990, vamos a presentar por separado ejemplos de estas dos etapas a través de su obra en el medio del video arte. Como más adelante argumentaremos, asociamos estas dos etapas a cambios en el tipo de imagen, que con matices —como también veremos posteriormente—, pueden ser asociados a la imagen movimiento y a la imagen tiempo.

---

<sup>469</sup> *Ibidem*, p.28.

<sup>470</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.65.

### 1.3 Bill Viola. La imagen movimiento

Una de las razones que nos ayuda a afirmar que las producciones de Viola de esta segunda etapa identificada por John G. Hanhardt en el medio del video están relacionadas con el concepto de la imagen movimiento es la propia relación con las pinturas del renacimiento que el propio autor afirma como una clara influencia. Como hemos visto antes, las pinturas en las que Viola se interesa y por tanto influyen estos trabajos están basadas en textos. Recordemos sus declaraciones, “[t]he works were for the most part based on texts. The artists designed iconographic plans, composing the sequence of images to tell a story” <sup>471</sup>. También hemos visto anteriormente que Viola introduce el concepto del tiempo al hablar de este tipo de producciones pictóricas italianas, pero un tiempo siempre relacionado con una narración, con una historia que el espectador recorre en la pintura. Esto, como hemos visto antes, es un síntoma de lo que Deleuze identifica en la imagen movimiento, es decir una imagen indirecta del tiempo que se construye a través de distintas imágenes acción, y que en su conjunto construyen el evento. Esto, como hemos visto, sucede en el montaje clásico, en los storyboards y también en los relatos secuenciales, como lo son las pinturas de Giotto que Viola pone como ejemplo. Como hemos visto también anteriormente, Viola afirma: “Fresco cycles read like large-scale storyboards. I think of them as some of the first movies” <sup>472</sup>.

Podemos identificar otros indicios de la imagen movimiento en los trabajos de esta segunda etapa de Bill Viola, por otra parte relacionados también con la imagen pictórica italiana del renacimiento, el instante pregnante. En relación a esto, volvemos con las citas antes expuestas, en este caso de Anna Bernardini, en la que afirma que éstas imágenes intentar dar movimiento a las imágenes inmóviles a través de sugerencias de movimiento en las poses de las figuras, pero también en los pliegues de los ropajes, el cabello, etc. Este concepto es trabajado por Bill Viola en algunos de sus trabajos recientes, efectos que una vez en video sí tienen el ligero movimiento que en la pintura sólo es posible sugerir, en cualquier caso encontramos la misma finalidad en ambos medios, video y pintura. Una de las afirmaciones del propio Viola al respecto sobre las pinturas italianas nos sirven para estas hipótesis: “it was still the fantasia of emotion that concerned them — the energy feeling of these things was so strong for them. This was the realism they were

---

<sup>471</sup> Bill Viola en: Viola, Bill, *op. cit.*, p.90.

<sup>472</sup> *Ibidem*, p.91.



after. You can still see it clearly today in the straining to make the figures move, to make them come to life” <sup>473</sup>. Otra de las citas que demuestran el tipo de imagen en el que Viola piensa cuando se refiere a las pinturas italianas se ve en este fragmento: “Even though they're imprisoned in the perpetual moment of the still image, the static object, they're all about movement. You've just been somewhere, and now you're taking the first step to the next place. At that moment of peak tension and transition, when time is turning over — bang!— that's where the artist puts the frame” <sup>474</sup>. Esta última afirmación es la definición exacta del instante pregnante antes analizado.

En la producción de Viola la cámara lenta juega un gran papel, acercando con esta ralentización la imagen en movimiento a la práctica inmovilidad en muchos de los casos. El resultado de esto es una imagen en alta definición donde los gestos y expresiones de los individuos representados se exagera, permitiendo además la percepción de detalles en la propia imagen invisibles en la imagen reproducida en tiempo real. John G. Hanhardt pone *The Greeting* [Figura 66] como ejemplo de este tipo de imagen, donde una acción que en tiempo real tendría una duración de 45 segundos es ralentizada hasta una duración de 10 minutos. Respecto a esta obra en concreto, Hanhardt añade que

*The Greeting* was inspired by Pontormo's Mannerist painting *Visitation* (1528-9), which Viola had seen in reproduction in an art book and could not get out of his mind. He created *The Greeting* in 1995, one of five new installations for the U.S. Pavilion at the 46th Venice Biennale. As the performers move to embrace, their emotions are expanded in time in the same way their gestures and movements gradually unfold. At once painterly in composition, sculptural in its treatment of the figures, and cinematic in its presence, *The Greeting* is an early example of Viola's reflections on historical aesthetic achievements and world culture and ideas <sup>475</sup>.

Según Bernier, “Viola captures, as he puts it, “what the old masters didn’t paint” (Bergson’s “what is happening in the interval”)—that is, the in-between of emotion that springs from beneath the visible surface of observable phenomena, at the edge of perception in a liminal space of pure possibility where sensations are heightened — a place of “visionary

---

<sup>473</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.101.

<sup>474</sup> Bill Viola en: Viola, Bill, *op. cit.*, p.93.

<sup>475</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.19.

merger with the divine[...]" <sup>476</sup>. Quizás las obras que más claramente se acercan a la imagen movimiento son, paradójicamente, las que más relación tienen con la pintura. Esto se explica por el tipo de pintura en la que Viola se basa, que es una pintura que utiliza el concepto de instante pregnante. Esto ocurre en *The Greeting* (1995), *The Passions* (2000), *Man of Sorrows* (2001), *Going Forth by Day* (2002) y *Emergence* (2002), que pasamos a examinar en mayor profundidad.



Figura 66. Bill Viola, *The Greeting* (1995)

*The Greeting* (1995) es para John G. Hanhardt "[t]he work that exemplifies Viola's shift of attention to the body in motion within a spiritual space" <sup>477</sup>. La imagen muestra una

---

<sup>476</sup> Bernier, Ronald, *op. cit.*, p.72.

<sup>477</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.163.

secuencia de imágenes que involucra a tres mujeres en un paisaje urbano industrial y que se proyecta en una gran pantalla montada en la pared. Dos mujeres tienen una conversación cuando son interrumpidas por la llegada de una tercera mujer. La nueva mujer saluda a la mayor de las dos, aparentemente su amiga, e ignora a la otra. Ella susurra un mensaje urgente en el oído de su amiga, aislando aún más a la otra mujer. Con una incomodidad subyacente, las mujeres desconocidas se presentan e intercambian bromas entre las tres. La acción se desarrolla en una cámara lenta extrema, permitiendo que los matices de cada mirada y gesto fugaces aumenten y permanezcan suspendidos en la conciencia del espectador.

Inspirada en la pintura manierista de Pontormo, *Visitation* (1528-9), se presenta como una toma única desde una posición fija de la cámara, con una imagen de proporción y aspecto vertical —más común en la pintura que en el cine o en el propio video—. La imagen está rodada en una cámara extremadamente lenta, alargando la duración original de unos 45 segundos hasta los 10 minutos, con lo que el movimiento natural se convierte en una lenta coreografía en la que los detalles más sutiles se hacen evidentes. Según Anna Bernardini, la relación entre *The Greeting* (1995) y *Visitation* (1528) de Pontormo es probablemente la más famosa de las muchas conexiones entre las obras de Bill Viola y las de los maestros que desencadenaron su proceso creativo. Según Bernardini, las similitudes en la composición, el formato, el tema y el desarrollo narrativo están tan marcados que uno se siente tentado a describir el video como una transposición fiel de la pintura con tan sólo variaciones y desviaciones mínimas —como la vestimenta de las protagonistas—, conservando en cualquier caso una poderosa alusión a la pintura religiosa que la inspiró.

*The Passions* (2000) es un conjunto de obras entre las que encontramos *The Quintet of the Astonished* [Figura 67], *The Quintet of Remembrance*, *The Quintet of the Silent* y *The Quintet of the Unseen*. Como argumenta Roland Bernier,

in each of the four works that comprise the *Quintet* series, five people are positioned close together, as individually and collectively they experience a wave of intense emotion that threatens to overwhelm them in a kind of psychic disintegration. As the sequence begins, their expressions change, at first nearly imperceptibly —but made visible through extreme slow motion— as the emotion, unique to each person surges to an acute level. After peaking, it

subsides, leaving each person thoroughly depleted, physically and psychologically <sup>478</sup>.



Figura 67. Bill Viola, *The Quintet of the Astonished* (2000)

Los cuatro grupos de figuras expuestos en imágenes individuales exploran emociones humanas universales como lo son la tristeza, la ira, el miedo y el éxtasis en una extrema cámara lenta —la duración original era de 30 a 45 segundos, desarrollándose ahora en unos 15 minutos—. Como también argumenta Bernier, el conjunto de obras está inspirado “by the group of four figures surrounding the central figure of Christ in Hieronymus Bosch’s painting of c.1490–1500, *Christ Mocked (The Crowning of Thorns)* at the National Gallery, London” <sup>479</sup>. La pintura representa a cuatro soldados contemplando el rostro de Cristo en el centro de la representación, que no devuelve sus miradas burlonas dentro de la narrativa pictórica, sino que mira directamente desde allí, a nosotros, el observador.

Much of the *Passions* series, and other even more recent work, is in fact indebted to Viola’s studies in the 1990s of Western art, particularly Medieval and Renaissance devotional painting, and a return to the functions of such art as a path to spiritual growth. Far more than contemporary re-stagings of art history, however, Viola’s deceptively spare video and sound installations go

---

<sup>478</sup> Bernier, Ronald, *op. cit.*, p.73.

<sup>479</sup> *Ibidem*, p.69.

beyond representation to pursue the ancient theme of revelation within the layers of human consciousness, challenging a viewer's expectations and conditioned viewing patterns <sup>480</sup>.

*Man of Sorrows* (2001) es una imagen pequeña que recuerda por formato y tamaño a un retrato pictórico en el que sólo se representa el rostro de una figura humana. El rostro representado transmite una clara emoción de pérdida o tristeza, recordando también en esto a un retrato pictórico de tipo histórico bíblico. En relación a esta obra, Roland Bernier expone que *Man of Sorrows* nos presenta la imagen de un hombre común llorando, sin explicación alguna que lo justifique y que además se intensifica en el transcurso de la duración. Según Bernier, a lo largo de la secuencia de movimientos lentos —aproximadamente once minutos—, el hombre permanece inmerso en un mundo de dolor: “Waves of emotion open and unfold subtly across the man's face, his actions, further slowed and expanded in time during playback. With the image cycle continuously repeating and his suffering unrelenting, he remains in a state of perpetual tears and eternal sadness” <sup>481</sup>.

Sobre *Going Forth by Day* (2002), John G. Hanhardt afirma que estamos ante “five projected scenes unfold like murals painted directly onto the walls of the exhibition space. Rather than providing the illusion of three-dimensional depth, the work enfolds the viewer into the moving image, since the narrative is projected directly onto the four walls” <sup>482</sup>. *Going Forth by Day* (2002) es un conjunto de obras que se proyectan simultáneamente y que consta de cinco partes: *Fire Birth*, *The Path*, *The Deluge*, *The Voyage* y *First Light*.

Hanhardt relaciona también esta obra con la pintura italiana, en concreto los frescos italianos del Renacimiento temprano y del Renacimiento, en particular los de Giotto y Luca Signorelli: “For *Going Forth By Day*, Bill later took a trip to Tuscany, and in Orvieto he saw the Luca Signorelli frescoes, in particular *The Lost Judgment* in the cathedral, that influenced “*The Deluge*” and, later, *The Roft* (2004)” <sup>483</sup>. Cada una de las cinco secuencias

---

<sup>480</sup> *Ibidem*, p.68.

<sup>481</sup> *Ibidem*, p.64.

<sup>482</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.195.

<sup>483</sup> *Ibidem*, p.208.



de imágenes tiene una duración de aproximadamente 35 minutos y se reproduce en sincronización en un bucle continuo.

*In Going Forth By Day* the issue of emotion as a moment —emotion as time— becomes a foregrounding force. Time shapes your image, and the image shapes time because of its deliberateness. Your time is like a series of frozen moments that become a seamless continuity, so that emotion becomes really powerful. You use narrative and the figurative form to represent emotion. Working with the figure in terms of the performer or actor, you have to take on a whole other relationship <sup>484</sup>.

*Emergence* (2002) [Figura 68] está inspirada en un fresco de Masolino da Panicale que muestra la resurrección de Cristo. Según Anna Bernardini, aquí encontramos la promesa cristiana de un renacimiento en la vida eterna. En este video, el desbordamiento de agua del sepulcro en el momento en que emerge el cuerpo vincula el estado de la muerte con el del nacimiento, recordando el rompimiento de aguas durante un parto. El tiempo, por lo tanto, toma una forma circular, en la que el nacimiento y la muerte son parte del mismo ciclo: “The body of the human Christ who rises from the sepulchre at an extremely slow, intentionally inadequate and a-historical pace is in tune with the eternal time of the Father who awaits him, as the pious women envelop his earthly remains in a shroud. Thus in a world that shuns death, Bill Viola is one of the few artists capable of evoking it” <sup>485</sup>.

La imagen nos sitúa en un espacio donde dos mujeres están sentadas en unos escalones junto a una construcción que se asemeja a un sepulcro o un pozo con una cruz inscrita. De esta construcción que parece estar llena de agua, emerge lentamente una figura humana masculina desnuda mientras el agua se derrama en los escalones, ocasionando la reacción de ambas mujeres que sostienen su cuerpo. Como describe Bernardini, “when the emergence comes to an end, the young man falls, and is caught and held up by the two women; his right arm is hanging limply, as in a most ancient tradition (from the Roman sarcophagi with the *Death of Meleager* to Raphael's *Deposition*, to David's *Death of Marat*), and tells us that he is dead. The two women lay him down on the earth and cover him with a shroud” <sup>486</sup>. Según Anna Bernardini, en el trabajo de Bill Viola, la metodología y

---

<sup>484</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.98.

<sup>485</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.21.

<sup>486</sup> *Ibidem*, p.47.



Figura 68. Bill Viola, *Emergence* (2002)

el formato narrativo y pictórico se entrelazan con elecciones temáticas más o menos explícitas. En *Emergence* (2002) rehace uno de los temas principales del arte cristiano, Cristo en el Sepulcro, y presenta sus elementos, tomando el fresco de Masolino en Empoli como su punto de partida, pero gira completamente su narrativa y significado.

*Passage* (1987) es una instalación que consiste en un pasillo largo y estrecho que conduce a una pequeña habitación interior donde una gran imagen es proyectada llenando toda una pared. La imagen proyectada reproduce una cinta de vídeo de una fiesta de cumpleaños de un niño en una cámara lenta extrema, desarrollando en siete horas lo que originalmente es un evento de 26 minutos de duración. Según consta en la descripción del tríptico para una exposición de Bill Viola en el Whitney Museum of Art en Nueva York, “the room architecture places the viewer uncomfortably close to the image, and the deep rumbling sound of the slowed children's voices fills the space. An architectural structure enclosing time, the hallway and viewing room frame an image that



transcends human scale in both time and space, placing the child's birthday party in the internal, subjective domain of ritual, memory, and emotive association” <sup>487</sup>.

En relación a esta obra, es interesante saber las reflexiones que el propio Bill Viola expone: “Well, looking back, a turning point for me with emotion is a piece I did in 1987 called *Passage*. It was very simple, two handheld cameras recording a four-year-old's birthday party. Knowing in advance that it was going to be slowed down in time, I instructed the camera people to shoot it like a football game: keep moving, panning, zooming in, zooming out. I edited three hours of material down to twenty-six minutes, which, for me, was going against the grain because I had to cut it very quickly and make the montage very dense” <sup>488</sup>. El autor argumenta que cuando todo esto se reduce al dieciséis por ciento de su velocidad normal, esos dos segundos de una explosión de emoción son ahora treinta y dos segundos, que se despliegan y se abren como una flor. La desaceleración de la imagen es, por tanto, un ejercicio técnico con resultados intencionales:

I knew that the physical actions would be extended in time a finite amount, but I was unprepared for the fact that the emotions just kept going right along with the actions, at times even exceeding them. In the editing room, experimenting with playback speeds, I would slow the images way, way down, sometimes pausing them for long periods as still pictures. At that point, coming in through the back door of the moving image, I arrived at photography. In that still image, an eternal frame, the emotions remained there, continuing to unfold in time. At that moment I realized that even though emotions are temporal, they're also infinite. They exist outside of linear time. That was a profound realization, but I didn't really follow up on it until I had traversed the chasm of my mother's death a few years later and deepened my interest in old master painting after that <sup>489</sup>.

Según John G. Hanhardt, en *Passage* Viola se centra en la dimensión física de la instalación, incluida la escala de la imagen en movimiento, la distensión del tiempo y la proximidad del espectador a la imagen en movimiento. La observación de Viola de que

---

<sup>487</sup> VVAA, *Bill Viola*, Nueva York, Whitney Museum of Art, 1998.

<sup>488</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.98.

<sup>489</sup> *Ibidem*.

“[the] original event becomes monumental, in time as well as space” <sup>490</sup>, es clave para considerar el impacto de la pieza. En palabras del propio Viola, cada una de las imágenes se parecía a pinturas gigantes que evolucionaban de una fotograma a otro: “Emotions are extended until we can't stand to look at them any longer: the delight of the candles, a happy pony ride, the blowing of the party horns. The sound is also stretched like the images, and bellows deeply in long slow tones, creating a score for this dreamlike otherworldly experience. The piece was like a series of frescoes” <sup>491</sup>.

Las producciones de Bill Viola que relacionamos con la imagen movimiento son, en algunos casos, unas imágenes que se acercan mucho a los límites en los que habría que empezar a considerar otros tipos de imagen. Como se ha dicho anteriormente, Bernier utiliza el concepto “extended perception”, algo muy similar al reconocimiento atento. Como hemos visto en *Passage* (1987), Viola hace una grabación en la que conscientemente añade mucha acción en las imágenes, que luego ralentiza hasta el extremo de convertirse en fotogramas inmóviles que poco a poco van cambiando de posición. La imagen movimiento en Viola es una imagen ralentizada que casi llega a la inmovilidad, casi se podría decir que está en límite de lo que puede considerarse una imagen en movimiento en algunos aspectos. En estas imágenes inmóviles, la acción queda congelada y cada una de estas imágenes contiene un rastro de la imagen anterior y una conexión con la imagen posterior. Sin embargo, se da el suficiente tiempo para contemplar dicha imagen de un modo atento, con lo que podríamos argumentar que se trata de instantes congelados encadenados, a los que se da un valor extraordinario si se compara con el valor temporal y funcional que el montaje clásico da a estas imágenes acción. Esto encajaría en conceptos más próximos a la imagen tiempo, es decir una imagen autónoma o independiente, desconectada de las demás. Este tipo de matices que encontramos son, en nuestra opinión, prueba de que Viola es consciente de las características de estas imágenes y experimenta con los límites de las mismas, logrando que se confundan e incluso presenten paradojas desde el punto de vista de lo que hemos expuesto hasta ahora, siendo difíciles de clasificar en un tipo u otro y que quizás en última instancia sean la causa de su propia potencia.

---

<sup>490</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.112.

<sup>491</sup> *Ibidem*.

## 1.4 Bill Viola. La imagen tiempo

En relación a las imágenes del norte de Europa que Viola menciona en las entrevistas antes expuestas, destacamos varios fragmentos de nuevo. Viola presenta estas imágenes como una representación literal, basada en exceso en el medio óptico, un tipo de pintura relacionado con la tecnología, “when the optical method was the latest, most advanced technology” <sup>492</sup>, añadiendo además, “[o]nce you're in the domain of optics, you're in the domain of time” <sup>493</sup>. La imagen pictórica del norte de Europa es asociada en esta tesis a la imagen tiempo y, además de la de Hanhardt, en nuestra opinión la primera etapa de Viola es claramente asociable a la imagen tiempo. Encontramos los conceptos de este tipo de imagen, como decimos, en las primeras obras, entre las que se encuentran *A Million other Things* (1975), *Reflecting Pool* (1977-79), *Hatsu-Yume (First Dream)* (1981), *Room for St. John of the Cross* (1983), *The Sleepers* (1992), *Tiny Deaths* (1993).

Es la cámara cinematográfica. La Bolex mira sin pestañear; su ojo rígido e inerte confiere una mecánica impersonalidad a la visión alienada de Warhol. Claro está que, históricamente, la técnica cinematográfica se ha desarrollado en el esfuerzo de recapitular e imitar esta misma vivacidad de la mirada de la que ha estado hablando aquí. Pero Warhol echa de lado esta búsqueda de la vivacidad con un simple gesto que convierte la contemplación ininterrumpida en su tropo formal y devuelve a la cámara su condición de máquina inanimada <sup>494</sup>.

En *A Million other Things* (1975) [Figura 69], se observa una escena al borde de un gran estanque en un encuadre estático, donde el tiempo transcurre del día a la noche para concluir en la oscuridad donde sólo se alcanza a observar a una persona iluminada por una lámpara eléctrica. Según John G. Hanhardt, en el contexto de la obra de Viola, este es un video significativo, en el que se captura a un individuo en la naturaleza, grabado mientras el tiempo transcurre, ocupando un espacio determinado por el punto de vista de la cámara. Hanhardt lo describe como una crónica del tiempo en la que Viola realiza leves cambios en el transcurso del mismo a través de un proceso de edición que captura los cambios en la luz y el movimiento. En *A Million other Things*, la figura permanece inmóvil mientras la luz cambia a lo largo del día y continúa siendo visible cuando oscurece gracias

---

<sup>492</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.101.

<sup>493</sup> *Ibidem*, p.97.

<sup>494</sup> Koch, Stephen, *op. cit.*, p.47-48.

a una luz artificial. Para esta producción, Viola utiliza la técnica del *time-lapse*, que implica una aceleración temporal que permite observar cambios lumínicos ambientales que suceden en el transcurso de un día en tan sólo unos minutos. Podemos comprobar, en consecuencia, que Viola ralentiza la imagen movimiento y acelera la imagen tiempo, es decir, hace precisamente lo contrario de lo habitual o lo que debería esperarse. El autor afirma que la cinta concluye con una sensación de volver al principio. En las propias palabras de Hanhardt,



Figura 69. Bill Viola, *A million other Things* (1975)

the endless cycles of nature mark time and space as coordinates to capture the body in place and in movement. The importance of this tape lies in its simplicity; it is an example of Viola's romantic landscape, a concept that haunts all of his later work. The romance that Viola has with the natural landscape is framed by his idealization of time. For Viola, landscapes and time are not tied to a rigid semiotic system of expression; rather, they link his art to states of being and the rhythms of life. Recorded over eight hours, this work represents Viola's first use of time-lapse, a technique that he would employ often in his art practice over the coming years <sup>495</sup>.

---

<sup>495</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.70.

En *Reflecting Pool* (1977-79) [Figura 70], una cámara fija se utiliza para capturar una imagen en la que podemos observar una piscina entre vegetación desde donde una figura aparece para situarse en el borde del agua. Seguidamente la figura salta y su movimiento queda congelado cuando queda en lo alto, antes de caer en la piscina. El cuerpo queda suspendido en el aire aunque podemos observar el movimiento del agua, lo cual transmite una sensación de paso del tiempo a pesar del instante congelado que ofrece la figura, donde el tiempo queda detenido. Posteriormente, la figura congelada va perdiendo opacidad hasta desaparecer entre la vegetación, para después mostrarse de nuevo en el reflejo del agua al borde de la piscina. Finalmente, la figura surge a través de la superficie del agua para salir de la piscina e internarse en la vegetación hasta desaparecer y dejar la escena de nuevo vacía. Según Anna Bernardini, “time becomes extended and punctuated by a series of events seen only as reflections in the water. The work describes the emergence of the individual into the natural world, a baptism into a world of virtual images and indirect perceptions”<sup>496</sup>.



Figura 70. Bill Viola, *The Reflecting Pool* (1977-79)

En *Hatsu-Yume (First Dream)* (1981) la imagen abarca un día en Japón, mostrando zonas rurales pero también urbanas a lo largo de su duración, como por ejemplo Tokyo

---

<sup>496</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.68.

artificialmente iluminada en la oscuridad de la noche. En relación a esta obra, el propio Bill Viola argumenta que “the piece unfolds in extended time as a visual trance about light and its relation to water and to life, and also its opposite — darkness or the night and death. Here, video treats light like water — it becomes a fluid on the video tube. Water supports the fish like light supports the man. Land is the death of the fish. Darkness is the death of man” <sup>497</sup>.

Según John G. Hanhardt, en *Hatsu-Yume* la cámara no es un espejo de la conciencia, sino una mente que funciona de una manera autónoma y que transmite una representación diferente del mundo, una que es un proceso de descubrimiento, haciendo visible lo invisible. Esta idea surge en *Hatsu-Yume*, según este autor, en la secuencia de la lluvia, en la que se graba el parabrisas delantero de un taxi desde el interior del automóvil mientras que los limpiaparabrisas barren el vidrio y deforman las luces de la ciudad a través de la cual se encuentra el taxi: “To the naked eye in real time, such a view of water would be a complex set of agitated movements and sounds. Through the “disembodied consciousness of the camera,” it becomes something else. The water brings to life the human-made environment as if we were below the sea. [...] Unlike film, in which the editing of frames of celluloid compases the action in time, the electronic flow of video softens the cut, conveying on another level the seamless apprehension of the world through our optical and cognitive systems” <sup>498</sup>.

*Room for St. John of the Cross* (1983) es una instalación que consiste en una gran sala oscura donde se encuentra un pequeño cubículo negro en el centro de dicha sala. En este cubículo hay una pequeña ventana desde donde se puede observar una habitación iluminada en su interior que contiene una mesa de madera y un pequeño monitor en color. Según Hanhardt,

on the monitor is a color image of a snow-covered mountain. Shot with a fixed camera, it is presented in real time with no editing. The only visible movement is caused by an occasional wind blowing through the trees and bushes. From within the cubicle, the sound of a voice softly reciting St. John's poems in Spanish is barely audible above the loud roaring of the wind in the room. The Spanish poet and mystic St. John of the Cross (1542-91) was kept prisoner by

---

<sup>497</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.91.

<sup>498</sup> *Ibidem*.



the religious establishment for nine months in 1577. His cell had no windows and he was unable to stand upright. He was frequently tortured. During this period, St. John wrote most of the poems for which he is known. They often speak of love, ecstasy, passage through the dark night, and flying over city walls and mountains <sup>499</sup>.

Bill Viola aduce sobre esta obra en concreto, y en relación a las voces que se escuchan en el interior del cubículo: "Saint John composed such soaring and deeply spiritual poetry while being imprisoned and tortured by the Inquisition in 1577. He devoted himself to what he called the "via Negativa", epitomized by the passage through the "dark night of the soul", where the individual falls into a state of unknowing at the very edge of experience, far beyond the boundaries of conventional knowledge" <sup>500</sup>. En relación a estas ideas, Hanhardt argumenta que "Viola's *Room for St. John of the Cross* offers a path by which to search for the ineffable through projections suggesting a churning consciousness and through words spoken in the restricted space of the cell. In the room we overhear the saint's words spoken in Spanish, barely audible and yet coming to terms with the violent eye of God looking for the soul to be cleansed of impurities" <sup>501</sup>.

A partir de 1990, como se ha visto con Hanhardt, la obra de Viola sufre cambios, sin embargo hemos encontrado algunas obras que no obedecen exactamente a la misma lógica de la imagen movimiento y, en algunos casos, encajan con la lógica de lo que este autor produjo previamente a 1990. Es el caso de *The Sleepers* (1992), *Stations* (1994), *The Crossing* (1996), *Three Women* (2008), *The Dreamers* (2013) y *The Martyrs* (2014).

*Eat* (un hombre mordisqueando una seta durante cuarenta y cinco minutos), *Kiss* (un primer plano tras otro de gente besándose). Y luego *Sleep*. La infame *Sleep*. ¡Dios bendito, un tipo que duerme con una toalla echada sobre las ingles durante casi seis horas! ¡Seis horas! Y por fin el triunfo, el fraude de los fraudes, la sublime delicia de todas las delicias de vanguardia. El Empire State Building durante ocho horas ininterrumpidas. ¡El Empire State Building durante ocho horas <sup>502</sup>!

---

<sup>499</sup> *Ibidem*, p.94.

<sup>500</sup> Viola, Bill, *op. cit.*, p.94.

<sup>501</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.99.

<sup>502</sup> Koch, Stephen, *op. cit.*, p.52.



*The Sleepers* (1992) [Figura 71] es una instalación donde encontramos siete barriles de metal situados en una habitación oscura, abiertos cada uno de ellos en su parte superior y pintados de color blanco en su parte interior. Los siete barriles están llenos de agua hasta el borde, y cada uno de ellos contiene un monitor de video en blanco y negro ubicado en el fondo. Cada monitor muestra una grabación en la que se muestra el rostro de una persona dormida, presentada con poca o ninguna edición y en las que de vez en cuando podemos observar ligeros movimientos o cambios de posición de los durmientes. En cada barril las personas son distintas, y permanecen aisladas entre sí en sus pantallas individuales debajo del agua. La luz suave de las pantallas de video emerge de cada barril y se difunde en la habitación. Como podemos comprobar, se pueden encontrar paralelismos entre esta obra y algunas hechas por Warhol décadas atrás y que, en nuestra opinión, llevan el concepto de la imagen tiempo a extremos hiperbólicos —o hipertrofiados, en el caso concreto de Warhol—.

Pero hay un tropo final en esta oposición que constituye el toque genial de la película: su tema, el Sueño. ¿Qué es el sueño, después de todo, si no la metabólica transformación de toda la experiencia del tiempo, nuestra liberación nocturna de la prisión del reloj, repleto y destellante con los imaginarios movimientos de la mente y, sin embargo, con una inmovilidad, un reposo en el que se confunden horas y segundos? Esto es lo que contemplamos de forma tan voyeurística en *Sleep*, sometidos al inmutable reloj del ojo mecánico de la cámara <sup>503</sup>.

*Stations* (1994) es una instalación que consta de cinco proyecciones en las que se muestran cinco figuras humanas sumergidas bajo el agua. Los cuerpos cuelgan suspendidos, sumergidos en un espacio subacuático, las figuras se proyectan al revés y sus reflejos se pueden ver simultáneamente en la superficie de piedra pulida inferior. Reproduciéndose en cámara lenta y en bucle, a intervalos variables se alejan lentamente del encuadre, dejando la habitación oscura y silenciosa. De repente, las figuras se sumergen en el agua en una explosión de luz y turbulencia. Gradualmente, la turbulencia disminuye a medida que avanzan lentamente hasta que el ciclo se repite: “An initial surface appearance of eerie, serene beauty resides over a deeper disturbing aspect of

---

<sup>503</sup> *Ibidem*, p.61.

-muted violence and disorder, with the unrooted, isolated, free floating bodies evoking an eternal state between dream and death” <sup>504</sup>.

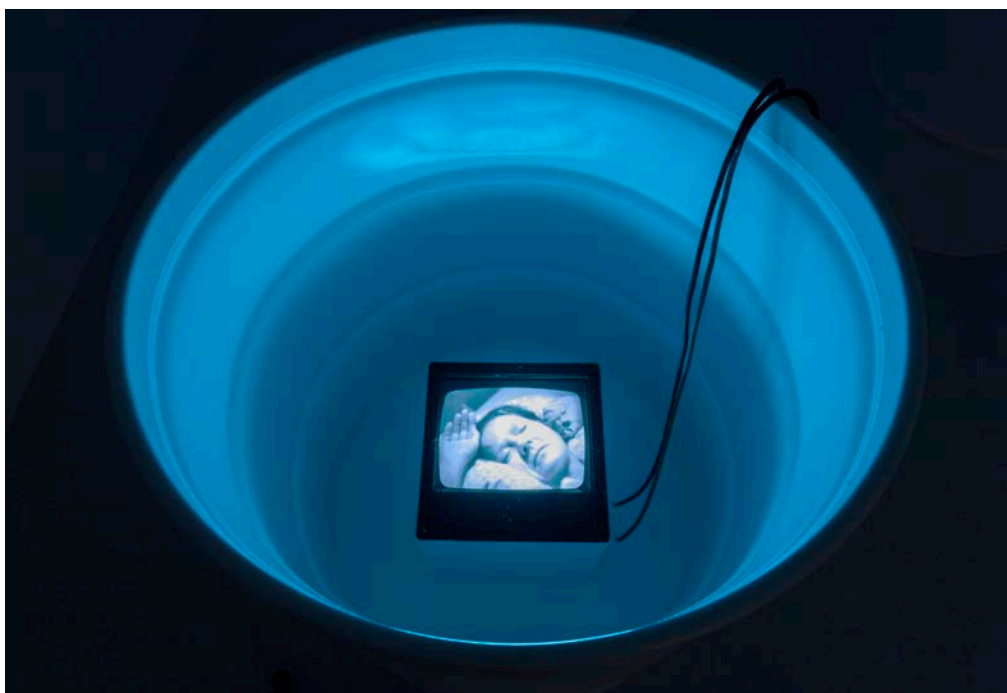


Figura 71. Bill Viola, *Sleepers* (1992)

En *The Crossing* (1996) nos encontramos dos imágenes independientes en las que se pueden observar dos figuras humanas detenidas y con su mirada en dirección al espectador. Acompañando las imágenes con un ruido ensordecedor, en una de las imágenes unas llamas aparecen en los pies de la figura y se propagan rápidamente hasta consumir todo su cuerpo. En la otra imagen, un pequeño goteo que viene de la parte superior de la imagen aumenta hasta se convierte en un torrente de agua que cae encima de la figura. Según Ronald Bernier, esta obra en concreto contiene “images of immolation and inundation, the self-emptying of man, divine acts of creation, purgation, and destruction” <sup>505</sup>. En el catálogo del Whitney Museum of Art, en Nueva York, podemos leer sobre esta obra: “the two traditional natural elements of fire and water appear here not only in their destructive aspects, but manifest their cathartic, purifying, and transformative capacities as well” <sup>506</sup>.

---

<sup>504</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.153.

<sup>505</sup> Bernier, Ronald, *op. cit.*, p.61.

<sup>506</sup> VVAA, *op. cit.*, Whitney Museum of Art, 1998.

*Three Women* (2008) [Figura 72] es una imagen que nos sitúa en un espacio oscuro donde una madre y sus dos hijas se acercan lentamente a un límite invisible. Esta obra se concibió para ser expuesta por primera vez en una pequeña iglesia cercana a la Piazza San Marco en relación a la 52º Bienal de Venecia. Según argumenta John G. Hanhardt, *Three Women supone el paso de un mundo a otro, y en este caso esto está representado por el hecho de moverse a través de una "lámina" clara de agua que cae. En cada pantalla, en la distancia, aparece una figura y comienza a caminar hacia el espectador. Las figuras, en un inicio de aspecto fantasmal, procedentes de otro mundo, se ven en blanco y negro. Una vez las figuras ya están cercanas a este límite espacial, los cuerpos penetran en la película de agua y emergen en color: "Revealed to us, they look at us, and then return to where they came from, into the void, to reappear as the cycle begins again. The astonishing power of this installation lies in the simplicity and elegance of the individual characters and their performance as they approach, emerge, and return through the sheet of water. The sound of the water fills the space. The water itself becomes both material and immaterial, a thin veil that conveys not only the presence of water but also its power. Here, we are reminded of Viola's use of the river as a symbol of continuity and change"* <sup>507</sup>.

*Three Women* is part of The "Transfigurations" series, a group of works that reflect on the passage of time and the process by which a person's inner being is transformed. The medieval mystic Ibn al' Arabi described life as an endless journey when he said, "The Self is an ocean without a shore. Gazing upon it has no beginning or end, in this world and the next." This profound vision of the eternal nature of human life is eloquently expressed in *Three Women* <sup>508</sup>.

*The Dreamers* (2013) presenta paralelismos con otra obra también realizada por el propio Viola una década antes, *The Sleepers* (1992). Según describe él mismo en relación a ella, "*The Dreamers* is a room-sized installation containing seven large plasma screens that depict seven individuals submerged under water at the bottom of a streambed. Their eyes are closed and they appear to be at peace. Water ripples across their bodies, subtly animating their movements. The sound of water permeates the space as dreams filter through the room" <sup>509</sup>. También John Hanhardt argumenta sobre esta obra, de la que

---

<sup>507</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.230.

<sup>508</sup> Bernardini, Anna, *op. cit.*, p.110.

<sup>509</sup> Hanhardt G., John, *op. cit.*, p.234-238.

afirma que “the moving images recall photographs of the dead, the kind that were used in the nineteenth century as memorials to loved ones who had passed away”<sup>510</sup>.

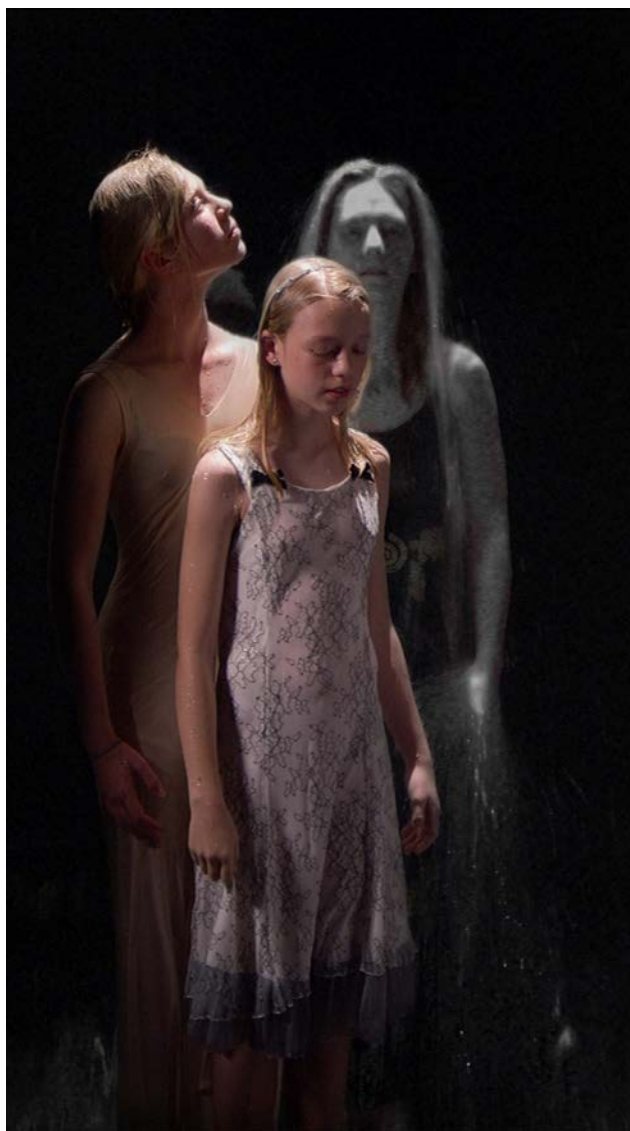


Figura 72. Bill Viola, *Three Women* (2008)

*The Martyrs* (2014) [Figura 73] consta de cuatro imágenes, mostrando en cada una de ellas una figura humana solitaria que está sufriendo algún tipo de castigo provocado por uno de los elementos de la naturaleza. La primera figura está cubierta de tierra; la segunda, golpeada por el viento; la tercera figura se muestra cubierta por las llamas, y finalmente la cuarta engullida por un torrente de agua. Según John G. Hanhardt, las figuras representadas “endure the actions taken on their bodies which are seen as temporal, and illuminated on the screen, which speaks to Being and to the fact that the things which are not seen are eternal. The expression of the ineffable, the things not seen,

---

<sup>510</sup> *Ibidem*.

is realized through Viola's poetics of time, which give expression through the body to the power of sacrifice” <sup>511</sup>. También en relación a esta obra, Hanhardt argumenta que la atracción de *The Martyrs* reside en su composición y en su desarrollo a lo largo del tiempo como imágenes en movimiento.



Figura 73. Bill Viola, *Martyrs* (2014)

*Martyrs* is composed so that time becomes a tangible presence in this timeless cathedral. The martyrdom that unfolds on the screens breathes life into each figure as the viewer contemplates and absorbs actions that suggest an openness to revelation. As in Viola's *Three Women* (2008), in which the figures move through a veil of water from darkness into a present of color and then back again, *Martyrs* is not frozen in time but plays out in a constant present. Its power is revealed in the dignity of the individual and a community made up of many beliefs. As noted in St. Paul's second letter to the Corinthians, which was quoted in the inauguration of *Martyrs* <sup>512</sup>.

Como hemos visto, algunas de las obras de este segundo periodo en la producción de Bill Viola encajan en las características de la imagen tiempo, esto es imágenes desconectadas de cualquier causalidad y, por tanto, con un gran grado de independencia donde experimentamos el transcurso del tiempo sin que ello esté supeditado a ningún tipo de acción. Es el caso de *The Crossing*, *Stations* y *The Martyrs*, imágenes que parecen además compartir temática. Como también lo hacen *The Sleepers* y *The Dreamers*, con

<sup>511</sup> *Ibidem*, p.260.

<sup>512</sup> *Ibidem*, p.252.

figuras representadas en estado de sueño que por otra parte recuerdan a uno de los ejemplos de imagen tiempo más extremos, *Sleep* de Andy Warhol, además de otras de sus producciones.



Figura 74. Bill Viola, *Acceptance* (2008)

El caso que representa una mayor ambigüedad —y también mayor belleza estética, en nuestra opinión— es el de *Three Women*, junto con otra obra también similar, *Acceptance* (2008) [Figura 74]. Si bien es cierto que podría ser relacionada con el otro tipo de obra realizada con posterioridad a 1990, antes analizada en relación a la imagen movimiento, creemos que esta obra, quizás por no tener una relación con la pintura italiana, no guarda tanta relación con el instante pregnante [Figura 75]. A pesar de la relación con estas otras obras, las imágenes en *Three Women* y *Acceptance* tienen una independencia mayor y, por tanto, cada una de las imágenes que constituyen esta obra no están tan relacionadas con sus antecesoras y sucesoras. En nuestra opinión, en esta obra Viola continúa experimentando con los límites de los tipos de imágenes, ofreciendo por tanto éstas



características ambiguas, y que podrían clasificarse como intermedias en el conjunto de su producción en el medio del video.



Figura 75. Bill Viola, *Observance* (2010)



## 2. Béla Tarr

Béla Tarr, nacido en Pécs (Hungría) en 1955, es un director de cine reconocido internacionalmente y que, junto con Miklós Jancsó, podría ser considerado como el máximo exponente del cine independiente húngaro. Como ya se ha comentado en numerosas ocasiones en este estudio, su obra es de suma importancia para nosotros y quizás el desencadenante de todo el proceso que ha terminado con la realización de esta investigación. Su producción cinematográfica ha sido proyectada y premiada en algunos de los más prestigiosos festivales de cine como lo es la Berlinale o el Festival de cine de Cannes. Sin embargo, en ocasiones ha sido complicado tener acceso a algunos de sus largometrajes en formato DVD, ya que, debido a diversos problemas —algunos de naturaleza económica, pero también política—, la distribución de éstos al público general ha sido restringido.

Es conocida su colaboración estrecha en la realización de sus películas con su pareja Ágnes Hranitzky, y también con el músico Mihály Víg y el escritor László Krasznahorkai, siendo la obra de ambos de gran importancia en la creación de las mismas. Una de sus películas, *Sátántangó* (1994), comparte título —y también filosofía, como veremos— con un libro de Krasznahorkai, y es una de las películas cuyas características se llevan más al límite, con unos planos extremadamente largos y una duración total de más de 7 horas.

La obra cinematográfica de Tarr es, como ya mencionamos al principio de este estudio, uno de los principales motivos de nuestro interés por la imagen cinematográfica y sus relaciones con la pintura. Así, tratamos de analizar las películas de este autor principalmente con la ayuda de una profunda investigación por parte de András Bálint Kovács, recogida en el libro *The cinema of Béla Tarr, The circle closes* (2013), distribuido por la Columbia University Press y a través de la cual analizaremos este conjunto de obras, principalmente sus características y evolución, además de sus similitudes con otros autores del cine lento antes trabajado y también su relación con el concepto de la imagen tiempo.

## 2.1 Introducción

András Bálint Kovács, en su libro *The cinema of Béla Tarr, The circle closes*, realiza un exhaustivo estudio sobre la obra de Béla Tarr, cineasta húngaro que se sitúa dentro de los cánones descritos del denominado cine lento o duracional. Su producción cinematográfica resulta de gran interés para nuestro estudio por varios motivos —algunos ya explicados en la introducción—, tanto desde el punto vista formal como temático, además de tratarse de obras hechas en las últimas décadas (las primeras películas son de finales de la década de los 80, y su último largometraje se hizo en 2009). Otros dos factores que facilitan el análisis del trabajo de Tarr es que su producción cinematográfica es relativamente escasa —nueve largometrajes, aunque nos centraremos más en los cinco últimos— y que el propio director ha declarado que tras *A torinói ló* (2009) no realizará más películas. Se trata, por tanto, de un grupo cerrado de películas que permiten un análisis en conjunto, a pesar de tener una evolución que, por otra parte, siempre se mantiene en las estrategias de la toma larga.

One can clearly detect a tendency in the Tarr films made after *Damnation* to include sequences that could be easily taken out and contemplated and enjoyed separately due to their visual and acoustic compositions, which are closed and self-contained. The extreme duration of *Sátántangó* (1994) made this effect even more palpable in many of its sequences; and it is certainly this effect in *Werckmeister Harmonies* (2000) that inspired Gus Van Sant to replicate it exactly in his film *Gerry* (2002). Tarr found his way between international narrative art cinema and non-narrative video art, which represented in the 1990s a new aesthetic quality <sup>513</sup>.

Otra razón que motiva el estudio en profundidad de este autor, separándolo de los demás autores relacionados con el cine lento, son las propias peculiaridades que se pueden encontrar en su producción cinematográfica, como también las encuentra Ira Jaffe por otra parte. En su libro *Slow Movies, countering the cinema of action* (2014), Jaffe describe las características del cineasta, citando las ideas de Tony Mckibbin, en las que subraya que Tarr tiene un interés especial en encontrar un ambiente inquietante y a veces incluso maligno en sus películas, “[a] ‘malignant environment’ oppressing Tarr’s characters” <sup>514</sup>.

---

<sup>513</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.4.

<sup>514</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.197.

Según Jaffe, cualquier indicio de optimismo implícito en la ubicación es derrotado rápidamente en el cine de Tarr.

Slow-movie locations generally tend to be austere, but those in Tarr's films are particularly severe. Further, the human face holds no more hint of optimism than the location. Places and faces conspire, like the darkness and silence in *The Turin Horse*, to diminish hope, vitality, movement and action, until nothing seems to be happening and life comes to a halt <sup>515</sup>.

Kovács define las características que permiten calificar a una película como lenta, afirmando que "we classify a narrative as slow when the events in it last much longer than the understanding of their narrative meaning would require for most audiences. The implication of this is that in a slow film there are fewer events than in a fast-paced movie. This definition is easy to use when a film shows a repetitive action like shaving or a simple movement like walking" <sup>516</sup>. En este sentido, Kovács identifica cuatro estrategias, definiéndolas de este modo: "There are basically four ways of slowing down a narrative. The first is showing monotonous movements for a long time. The second is showing insignificant or everyday details of a process. The third is representing extended periods of time between two events, called *temps mort*. And the fourth is repetition of the same event" <sup>517</sup>. Una declaración del propio Tarr —recogidas en el libro de Ira Jaffe— nos sirven para relacionar una vez más estas características del cine lento con la imagen tiempo: "Tarr avers that since nothing happens in his movies, "all that remains is time" <sup>518</sup>.

Kovács encuentra las cuatro estrategias identificadas como planteamientos de cine lento en las producciones cinematográficas de Béla Tarr. De la primera estrategia, es decir, la de mostrar un movimiento monótono por un tiempo extendido, existen numerosos ejemplos en sus películas, si bien exponemos dos ejemplos claros de este tipo de escena. La primera escena se desarrolla en *Sátántangó* (1994) [Figura 76], con dos de los personajes, Irimiás y Petrina, caminando hacia la estación de policía mientras la cámara los sigue desde atrás. Su andar monótono está acompañado por un fuerte viento que sopla mucha basura hacia ellos, especialmente papeles, a su alrededor. Como aduce

---

<sup>515</sup> *Ibidem*, p.193.

<sup>516</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.113.

<sup>517</sup> *Ibidem*, p.114.

<sup>518</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.20.

Kovács, este elemento visual es tan particular que resulta suficiente para mantener vivo el interés del espectador durante más de dos minutos, en los que no sucede nada más por otra parte.



Figura 76. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)

La segunda escena, recordamos, en la que se dedica un periodo de tiempo largo a la reproducción de movimientos monótonos, se desarrolla en su antepenúltimo largometraje, *Werckmeister harmóniák* (2000). Valuska y Mr. Eszter, el protagonista y un conocido suyo, caminan uno al lado del otro mientras la cámara los sigue mostrando sus perfiles en primer plano medio. Esta escena dura dos minutos y treinta segundos y durante este tiempo los dos personajes sólo hablan durante treinta segundos, el resto del tiempo permanecen en silencio. Todo lo que podemos escuchar durante dos minutos es el sonido rítmico de sus pasos coordinados en el pavimento. Este tipo de escena, con dos personajes caminando mientras nada más sucede, mantenido durante un largo periodo de tiempo, recuerda Kovács que fue utilizada por otro director que no ha escondido su admiración por Béla Tarr, Gus Van Sant, el cual replicó la misma combinación de parámetros estilísticos en su película *Gerry* (2002) [Figura 77].

La segunda estrategia —que es una variación de la primera—, es la más común en el cine de Tarr. Según Kovács, el método consiste en el seguimiento de una acción por parte de un personaje en todos sus detalles más insignificantes —sin ningún tipo de criterio de omisión en favor de una agilidad narrativa al estilo clásico—, y puede encontrarse

abundantemente en todas sus películas, aunque Kovács destaca una de ellas que tiene lugar en *Sátántangó* (1994) — una película que tiene una duración de casi 7 horas y media en total, por otro lado:

The most spectacular of them is the doctor's episode, in the first part. This episode lasts exactly one hour. It recounts the doctor's everyday activities, consisting mainly of reading, spying on the neighbours, taking notes of their activities and commenting on them, drinking and satisfying his biological needs. As he is very fat and ill, he does everything very slowly and with great effort <sup>519</sup>.



Figura 77. Gus Van Sant, *Gerry* (2002)

Los tiempos muertos descritos anteriormente —considerados por Kovács como la tercera estrategia en el cine lento—, también se pueden encontrar en *Sátántangó* (1994), en concreto en el inicio de la primera escena, donde se mantiene en el plano a dos personajes esperando a ser atendidos en una comisaría de policía por un tiempo innecesariamente largo en términos narrativos. Kovács apunta que este tipo de estrategias no son del todo comunes en las películas de Tarr, ya que los personajes en las películas de Tarr siempre están ocupados haciendo algo, por muy insignificante que sea esa tarea. Finalmente, la cuarta técnica, similar a la segunda pero que incluye la

---

<sup>519</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.114.

repetición de estas mismas acciones representadas, se incluye según Kovács principalmente en su último largometraje, *A torinói ló* (2009) [Figura 78].



Figura 78. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)

The narrative is divided into six days, and each of these events is repeated several times. The overwhelming majority of the narrative events in the film belong to this repetitive series. For example, the events of the man changing clothes, the two characters eating potatoes, and one of them sitting in front of the window are repeated five times each. This unambiguously gives the impression to the viewer that the story does not move forward very much <sup>520</sup>.

András Bálint Kovács afirma que el cine de Béla Tarr representa una continuación de las distintas corrientes internacionales de cine de arte, con lo cual sus características estilísticas beben de esta tradición y se encuentran paralelismos con distintos cineastas descritos anteriormente en este estudio:

Inexpressive acting and quasi-religious dialogues: Bresson; slowness and partly static compositions: Ozu, Bresson and Tarkovsky; long takes: Antonioni, Jancsó and Angelopoulos; complicated continuous camera movements: Resnais, Jancsó and Angelopoulos; self-reflective citations: Godard; representation of cruel human relations without psychology: Fassbinder. The first thing a critic

---

<sup>520</sup> *Ibidem*, p.115.



with a taste for international art-film culture would see in *Damnation* at the end of the 1980s was that this film reached back to the great period of modernist art cinema, but was not a follower of any single current. It created a style that was familiar yet never seen before <sup>521</sup>.

Kovács utiliza el cine de Tarkovsky en concreto para demostrar las diferencias en relación al cine de Tarr, cuyo estilo resulta familiar y al mismo tiempo, nunca visto anteriormente. Así, Kovács afirma que para Tarkovsky la lentitud, las composiciones estáticas y las tomas largas significan de algún modo una bendición de la naturaleza, la manifestación de un mundo trascendental. Sin embargo, en las películas de Tarr, la lluvia ya no es una bendición sino una manera de hacer la vida aún más difícil para aquellos que no tienen refugio. El viento es un impedimento para la vida para los pobres, dificulta las tareas, seca los pozos. El barro, muy común también, demuestra la falta de pavimento en los caminos, la imposibilidad de abandonar la situación en las que los personajes andan inmersos. Al respecto de estas relaciones de Tarr con otros cineastas, Jaffe añade que “he rivals masters of camera mobility such as Miklós Jancsó and F. W. Murnau, but also emulates the respectful stillness of Yasujiro Ozu” <sup>522</sup>.

La característica estilística más espectacular del estilo de Béla Tarr es el uso de tomas extremadamente largas. Cada película de Tarr supone, en cierto modo, un nuevo experimento para explotar las posibilidades de la duración de las tomas. Este es el medio más importante para comunicar una atmósfera o sensación en sus películas, y su aumento constante demuestra que Tarr busca en este proceso un tipo de comunicación que quiere hacer más efectiva en cada película subsiguiente. Kovács explica que en el trabajo de Tarr se pueden encontrar distintos tipos de toma larga. Así, encontramos composiciones estáticas de larga duración especialmente en *Almanac of Fall*, *Sátántangó* y *The Turin Horse*. En las otras películas, las tomas largas estáticas extremas no son típicas, y los movimientos de cámara suelen ser complejos. Como argumenta el autor, esta flexibilidad es posible gracias a la introducción del *Steadycam* en la década de 1990, a partir de *Sátántangó*. La *Steadycam* hace posible seguir los movimientos de un personaje a través de diferentes niveles de altura y diferentes espacios, y también girar alrededor del personaje y cambiar los ángulos sin las limitaciones de la plataforma tradicional.

---

<sup>521</sup> *Ibidem*, p.173.

<sup>522</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.194.



*Family Nest*. In other words in the case of this film the camera is static 98 per cent of the time, and in the case of *The Outsider*, 70 per cent of the time. This rate is exactly the inverse 28 years later: in *The Man from London*, the camera is moving more than 70 per cent of the time, a rate that no Tarr film had reached before. Another thing we can say is that the use of a moving camera constantly increases, a pattern broken only by a marginally higher percentage of static camerawork in *Sátántangó*, which led to this result. And in this respect too, we can note a jump between *Almanac of Fall* and *Damnation*. [...] In his last film, which has the highest average shot length in his career, the rate of moving camera, which has increased constantly during the past thirty years, suddenly drops back to the level of 1980, that is, to around 30 per cent. This film is as static in its camerawork as films made at the very beginning of his career and consists of longer takes on average than any of the previous Tarr films. We will see that Tarr returns in his last film to the beginning of his career in other respects too. Long takes and moving camera are clearly independent stylistic patterns. And we see that both parameters have a tendency to increase over the years in Tarr's films, and both of them increase suddenly a great deal between *Almanac of Fall* and *Damnation* <sup>523</sup> [Figura 79].



Figura 79. Béla Tarr, *The Man from London* (2007)

<sup>523</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.93.

Como se puede comprobar en el exhaustivo análisis de esta última cita, la duración de las tomas en las películas siempre ha seguido una tendencia ascendente. Sin embargo, la tendencia en el movimiento de cámara experimenta cambios erráticos. Según Kovács, en las películas donde existe más movimiento de cámara Tarr escoge en un caso un modelo de toma larga más semejante al empleado por Godard o Tarkovsky, con movimientos de cámara que son independientes a los movimientos de los personajes, y en otras películas elige un modelo más parecido al utilizado por Antonioni o Jancsó, en el que la cámara acompaña los movimientos de que son realizados por los personajes que aparecen en pantalla, como es el caso de *Werckmeister Harmonies*:

This is also why the setting is usually there before the characters enter, and remains when they have gone. It is no longer relations (family generations, the sexes, or others) that determine situations; it is the external world that penetrates individuals, invades their gaze and their very being <sup>524</sup>.

Según Kovács, Tarr afirmó varias veces al respecto de *Damnation* que el verdadero protagonista de la película era el paisaje, y los personajes debían ser entendidos por tanto como parte de ese paisaje. Argumenta Kovács que incluso para alguien que no esté familiarizado con el paisaje de una pequeña ciudad húngara, el carácter cuidadosamente diseñado de las vistas exteriores es sorprendente. Ya no es la Hungría de los años 70 u 80, sino un paisaje semiurbano, desértico, degradado e inespecífico, camino de una desintegración lenta y gradual que se muestra en una cuidadosa composición visual, presentada en un estilo de claroscuro fuerte. Los espacios pueden ser percibidos como pertenecientes a algún lugar de la Europa del este, presentando elementos de una tradición destruida y una modernización inacabada, bloqueada, en mitad de su finalización. Según Kovács, este es un paisaje que se podría encontrar en cualquier lugar desde Montenegro a Polonia o desde la República Checa a Rusia [Figura 80].

La idea de integrar a los protagonistas en el paisaje es algo que ya se puede ver en el cine de Antonioni, Jancsó, y Tarkovsky, con composiciones que enfatizan el entorno en el que los personajes son como cualquier otro elemento del espacio. En el caso de Tarkovsky, encontramos ejemplos de ello en *Mirror* (1975) y *Stalker* (1979), y también en películas de Antonioni como *L'Eclisse* (1962), aunque quizás el caso más radical de estas estrategias está en el cine de Jancsó. Sin embargo, Tarr lo hace de una manera nueva y

---

<sup>524</sup> Rancière, Jacques, *Béla Tarr, The time after*, Minneapolis, Univocal Publishing, 2013, p.28.

bastante única, en opinión de Kovács. En palabras de Fernando Baños Fidalgo, “los largos planos secuencia de Tarr son auténticas experiencias de la duración: planos que no cuentan con elipsis temporales (Angelopoulos), que no se sitúan en un plano onírico (Tarkovsky), sino que se asientan, o mejor dicho, se arriman a una realidad cercana que discurre sin someterse a la presión de la sincronía temporal, donde las divisiones temporales son subjetivas, experimentadas por una multiplicidad de individuos” <sup>525</sup>.



Figura 80. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)

A doctor's walk to the pub becomes a long, heroic trek through torrential rain. A man stares for ages at cable cars in his mining town. A vengeful mob looks to cause apocalyptic trouble under the baleful promptings of a dead whale. These are images from the world of Hungarian director Béla Tarr, whose contemplative pacing and long, composed takes have provoked comparisons to the dream spiritualism of Andrei Tarkovsky, or the slowly unravelling tableaux of Hungary's almost forgotten master Miklós Jancsó <sup>526</sup>.

Jacques Rancière, en el libro *Slow cinema* mencionado en capítulos anteriores, afirma que en una película normal, cuando un personaje debe ir de un lugar a otro, lo vemos salir del primer punto y después llegar al segundo, es decir, el trayecto desde estos dos puntos

---

<sup>525</sup> Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.200.

<sup>526</sup> Romney, Jonathan, *Out of the shadows sarcastic*, Entrevista en The Guardian, 2001, <https://www.theguardian.com/film/2001/mar/24/books.guardianreview> (16 Junio 2019)

desaparece mediante una elipsis. Sin embargo, según Rancière “in a film by Béla Tarr, we see them walking until they get to their destination. This is so because walking is a material activity instead of being a mere narrative transition” <sup>527</sup>.

Al parecer de este autor, Tarr claramente considera el tiempo como concepto como algo más importante en su producción cinematográfica que la propia historia: “I despise stories,” he has said, “as they mislead people into believing that something has happened. In fact, nothing really happens as we flee from one condition to another... All that remains is time. This is probably the only thing that’s still genuine – time itself; the years, days, hours, minutes and seconds” <sup>528</sup>.

Rancière continúa argumentando que se podría considerar que Tarr practica una forma de montaje háptico, refiriéndose a la noción elaborada por Gilles Deleuze en su libro *La imagen tiempo*. Según Rancière, Deleuze ilustra esta noción con una imagen que no es muy convincente, ya que a su juicio es una acción perfectamente funcional: la billetera que pasa de mano en mano en *Pickpocket* (1959). En cambio, Béla Tarr practica un auténtico montaje háptico, ya que hace que los espectadores experimenten un continuo sensible que solo se puede presentar a través del movimiento obstruido que va de un punto de condensación a otro. Esto significa que sus películas están hechas de bloques de tiempo, pero esos bloques de tiempo no son imágenes de cristal como Deleuze las define: esto es imágenes emancipadas del movimiento y que emergen del vacío para conectar lo real y lo virtual, el pasado y el presente. Al contrario, construyen el tiempo como una experiencia vivida de la posibilidad o imposibilidad de movimiento. Lo hacen enfocándose en una forma particular de experiencia del tiempo: la experiencia de la expectativa. La expectativa es una forma de condensación y distensión del tiempo que se abre tanto a la repetición de lo mismo, como a la aparición de lo nuevo, ya sea la inercia o una desviación, una bifurcación, la producción de un nuevo movimiento [Figura 81].

More than all others, his images deserve to be called time-images, images from which duration is made manifest — the very stuff of which those individualities, which we call situations or characters, are woven-manifest. This has nothing to do, then, with the "pieces of nature" that Bresson wanted to take from his models, and to assemble into a painter's canvas through montage. There are no

---

<sup>527</sup> Rancière, Jacques en: *VVAA, op. cit.*, 2016, p.248.

<sup>528</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.193.

pieces, no demiurge of montage. Each moment is a microcosm. Each sequence shot has a duty to the time of the world, to the time in which the world is reflected in intensities felt by bodies <sup>529</sup>.

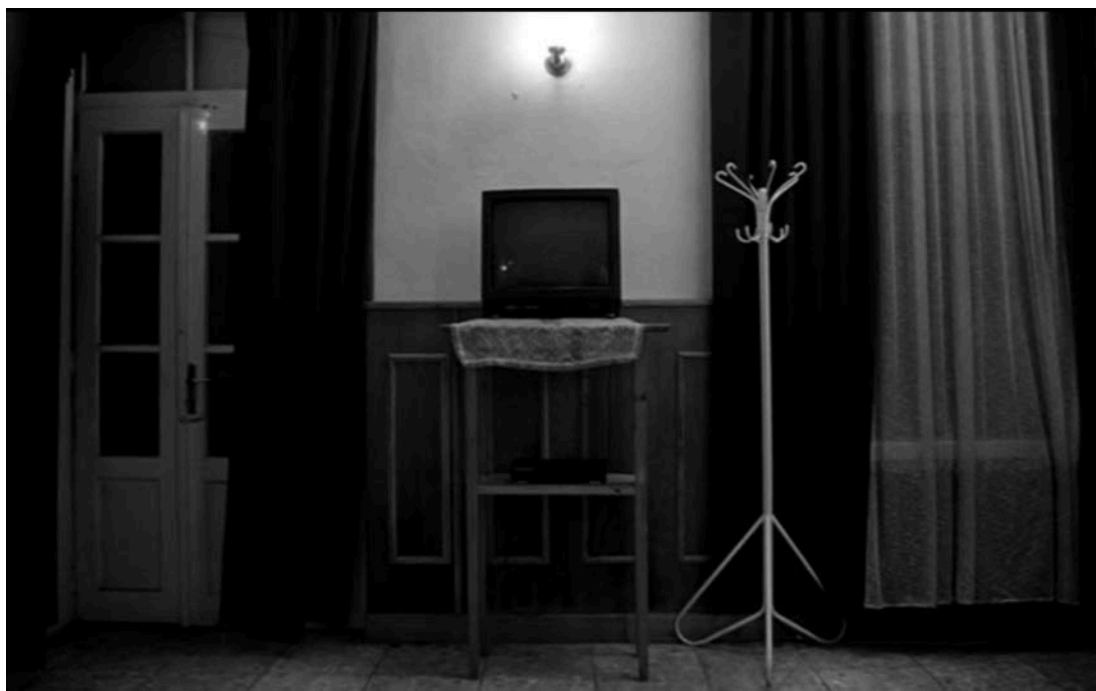


Figura 81. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)

Tanto en el estudio de Matthew Flanagan como en el de Ira Jaffe se mencionan los conceptos que Jonathan Rosembaum expone sobre el cine de Béla Tarr. Flanagan remarca que para Rosembaum, Tarr es un tipo de Tarkovsky “desespiritualizado”. No hay una creencia en el mundo ni en su futuro, y en sus películas lo cotidiano simplemente parece significar un aburrimiento insoportable, una duración inexorable que tiene más que ver con la supervivencia. Ira Jaffe, sin embargo, menciona —añadiendo también una opinión de David Bordwell muy oportuna—: “Rosenbaum also stresses the long take’s provision of time and space to think: “You could interpret the long takes as both respect for the actors and respect for the audience. It is about giving them both space to arrive at certain ideas.” Bordwell states: “The long take is a token of respect for the integrity of the person. I think there is something about this idea of the long take either on a face, or even on an entire city street, that it is a kind of token of respect for their dignity, even if the drama that they’re in is about their indignity, their loss of dignity” <sup>530</sup>. Un ejemplo de este tipo de escena lo apunta de nuevo Kovács, en este caso en *Damnation*:

---

<sup>529</sup> Rancière, Jacques, *op. cit.*, p.34.

<sup>530</sup> Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.197.

Not much later in the film this effect returns more strikingly in an almost six-minute long take, which starts as a tracking shot through a nightclub, showing individual clients one after the other, each sitting or standing immobile in a given posture as if they were stuck to their tables, chairs or the wall. But the most spectacular instance of this effect is the beginning of the ball scene in the second part of the film. Here, the objective of the shot is unambiguous. This is not a representation, not even a stylised one, of any real-life event. It is a tableau of a group of people with different miserable faces. They are stuffed into a big dance hall, staring at the rain outside <sup>531</sup>.

---

<sup>531</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.66.

## 2.2 La narración en Béla Tarr

Según Kovács, la producción cinematográfica se puede dividir en dos períodos estilísticos. El primer período abarca desde *Family Nest* (1977) hasta *The Prefab People* (1982); una película intermedia o de transición que posee características de ambos períodos, *Almanac of Fall* (1985) [Figura 82], y un segundo período que comprende desde *Damnation* (1988) hasta *The Turin Horse* (2009).

Thus Tarr makes his principal point, which is that the lack of perspective of his characters is not due to the fact that they are unable to resolve their problems (which is also true), but because there is nothing in the larger social environment to provide them with goals <sup>532</sup>.

Las primeras películas se caracterizan por la improvisación de sus personajes, en los casos de *Family Nest* (1977) y *The Outsider* (1981), Tarr utiliza actores amateurs. En *Prefab People* (1982) y *Almanac of Fall* (1985), sin embargo, los actores son profesionales aunque la improvisación se mantiene. Kovács aduce que en este primer periodo de Tarr existe la clara tendencia de un aumento progresivo de elementos ficticios en el argumento y también un aumento en la duración de las tomas. *Family Nest* y *The Outsider* son presentadas como historias basadas en hechos reales, y en el caso de *Prefab People* y *Almanac of Fall* ya son ficciones puras. Desde el punto de vista de la narración, las películas de esta primera etapa presentan interacciones entre los personajes que permiten al espectador hacerse una idea de la naturaleza de las relaciones que tienen entre ellos. Sin embargo, ningún incidente mueve a los protagonistas hacia una posible solución a su situación inicial. En palabras de Kovács,

what we have is rather an inner development of a psychic situation from which the characters cannot escape, which is why before *Damnation* the stories are mostly conned to a narrow space, in most cases an apartment. In a sense, they end up where they start, but in reality they don't move forward too much; they rather sink deeper into their trap situation. The stories end when all the relevant aspects of some characters or of a given relationship are explored by slightly changing the situations and altering the characters' interactions <sup>533</sup>.

---

<sup>532</sup> *Ibidem*, p.112.

<sup>533</sup> *Ibidem*, p.118.





Figura 82. Béla Tarr, *Almanac of Fall* (1984)

Según Kovács, la estrategia narrativa del primer periodo de películas de Béla Tarr utiliza un método acumulativo. Se expone una situación y se acumulan eventos y cambios, que ayudan al espectador a comprender dicha situación. Sin embargo, esta acumulación de eventos no resuelve los problemas de la situación, por lo tanto se genera una sensación de estatismo, no se consigue ningún avance en los problemas presentados.

The most frequent topic of the early-period films is what I will call 'everyday hell'. This theme is about how people make each other's lives a living hell, thinking that the people close to them are the only obstacles to their happiness. They torture each other psychologically and sometimes even physically; they have no respect for each other and have no plans of how to get over their problems together with the other person. This is the main topic of three early films, *Family Nest*, *The Prefab People* and *Almanac of Fall*, but one can also find this motif in other Tarr films, such as *Damnation* and *The Man from London*

534.

Este infierno cotidiano mencionado en la cita anterior es un tipo de situación existencial que obliga a los personajes a vivir juntos a pesar del deseo de escapar de ese entorno. Las siguientes películas ofrecen una evolución de esta temática ya que no nos encontramos con espacios urbanos reducidos sino espacios rurales y abiertos en los que

<sup>534</sup> *Ibidem*, p.99.

sin embargo se da una situación parecida, con personajes que en un principio son libres pero eligen quedarse, a menudo traicionando a otros personajes con la intención de avanzar en sus ambiciones. Por lo tanto, pasamos del infierno cotidiano a la traición y la conspiración. Esta conspiración, en una segunda variante, puede no proceder de un personaje en concreto sino del propio entorno o paisaje, que imposibilita cambio alguno en los personajes. Desde *Damnation* (1988), Kovács explica que el espectador puede tener la sensación de que los personajes que aparecen en las historias están atrapados en un entorno al que no pertenecen. A menudo, sus diálogos están totalmente fuera del contexto narrativo, dando la sensación de que provienen de otro lugar, un lugar muy diferente al lugar donde se encuentran los hablantes.

Both *The Outsider* and *The Turin Horse* tell the story of people who are totally lost and incapable of finding a way of coping with their environment, but not because they are betrayed or because other people make their lives difficult. In *The Outsider* it is the protagonist's personality that makes it impossible for him to move forward in his own life; in the case of *The Turin Horse* it is the physical environment. However, these films are also powerful stories about the situation of entrapment. The narrative features of the Tarr films are all direct consequences of this basic topic <sup>535</sup>.

La segunda etapa de la obra cinematográfica de Béla Tarr, caracterizada por algunos cambios en los rasgos estilísticos, comienza, como ya se ha dicho, con *Damnation*. Según Kovács, “from *Damnation* (1988) onward, his films feature ruined exteriors, shabby interiors, elaborate chiaroscuro, rhythmic camera movement, and very long takes. (*Damnation* has an ASL of 2 minutes; *Sátántangó*, 2 minutes 33 seconds; *Werckmeister Harmonies*, 3 minutes 48 seconds)” <sup>536</sup>.

La pobreza y el descuido del medio ambiente es otro de los aspectos característicos de las imágenes de Tarr. En sus producciones encontramos lluvia constante, niebla y barro. Una atmósfera deprimente y decadente. Todas las películas que pertenecen al segundo período se desarrollan en este tipo de paisajes, ubicándose además en el período más desolado y desagradable del año, desde finales de otoño hasta principios de la primavera,

---

<sup>535</sup> *Ibidem*.

<sup>536</sup> Bordwell, David, *The sarcastic laments of Béla Tarr, Observations on film art*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/09/19/the-sarcastic-laments-of-bela-tarr/> (16 Junio 2019)

con árboles desnudos, cielos grises y sin nieve, viento y lluvia. *Damnation* (1988), *Sátántangó* (1994) [Figura 83], *Werckmeister Harmonies* (2000) forman parte de este segundo período antes descrito, cuyo tema principal es la traición y la conspiración, como ya se ha explicado anteriormente.



Figura 83. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)

Like Sokurov in *Whispering Pages* (1993), he takes us into an eerie, Dostoevskian realm where characters are cruel, possessed, mesmerized, humiliated, and prey to false prophets <sup>537</sup>.

Jacques Rancière, por otra parte, afirma que desde 1989, todas las películas de Béla Tarr son en blanco y negro. En palabras del propio Tarr, recogidas en una entrevista para la radio hecha por Laure Adler en relación a este claroscuro característico del segundo periodo, el autor afirma: “your eye always look at the brighter part of the screen. It's amazing how I'm able to play with the grey scale. And I leave half of the third of the screen completely black. You know I could paint with light, with black and white and all the spectrum of greys. I try to paint, that's what I like to do” <sup>538</sup>. Según Rancière,

---

<sup>537</sup> *Ibidem*.

<sup>538</sup> Tarr, Béla en: Adler, Laure, Hors-Champs: *Radio interview with Béla Tarr*, France Culture, 2001, <https://www.franceculture.fr/emissions/hors-champs/bela-tarr-rediffusion-de-lemission-du-9-mars-2011> (16 Junio 2019)

en las películas de Tarr el silencio juega un papel cada vez mayor, pareciendo devolver el cine a sus orígenes silenciosos. Pero el cine mudo no era un arte del silencio. El silencio sólo tiene un poder tangible en la película sonora, gracias a la posibilidad que ofrece de descartar el lenguaje de los signos, de hacer que las caras hablen no a través de expresiones que significan sentimientos, sino a través del tiempo necesario para sugerirlos sin estridencias.

Como señala Kovács, se puede comprobar que en las películas de Tarr existen sonidos y ruidos extraños que ciertamente no provienen de fuentes de la vida real, y frecuentemente es difícil decir si un sonido dado es diegético o simplemente un efecto no diegético, que a menudo por otra parte contribuye a generar una atmósfera aún más alienante. Otro de los factores a analizar en sus películas es el uso del diálogo, altamente poético, y que la mayoría del tiempo parece inapropiado para las circunstancias en que se produce.

*Damnation* is the first Tarr film in which noises have a very important role, and where they become part of the composition of the atmosphere by being detached from the image. Other than using 'normal' sound effects connected to character movements and objects, Tarr proceeds in two ways. One is what we could call 'alienating sound'. This happens when the natural sound of an object or a conversation is heard, and the sound very slowly becomes unnatural, and sometimes takes on a musical character. The first scene of the film [*Damnation*] is an example of that. During the three and a half minutes of the shot the natural sound of the carts passing by is enriched by other noises and effects. By the time the camera arrives in the room, it is not the sound of the cart that we hear any more, but rather a very loud and frightening mixture of noises based on the sound of the carts <sup>539</sup>.

El sonido en *Damnation* es a menudo diegético. Las músicas que se escuchan provienen del propio espacio representado, en concreto un pub o un salón de baile. Sin embargo, apunta Kovács, en la escena del salón de baile hay diferentes efectos que separan ligeramente la música de la imagen y hacen que el estado diegético de la música sea incierto. En la parte introductoria de la escena podemos ver a un hombre bailando solo bajo la lluvia fuera del edificio, pero no podemos escuchar ninguna música, sólo el sonido de sus pasos en el agua [Figura 84]. Después de un rato, la cámara retrocede lentamente hacia el salón de baile, y sólo cuando esto sucede podemos empezar a escuchar el

---

<sup>539</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.67.

sonido cada vez mayor de la música. Aduce Kovács, que en un espacio de la vida real, esta música alta definitivamente se escucharía fuera, a sólo un par de metros de la ventana abierta. Así que si *Damnation* fuera una película “realista”, esta música debería haberse escuchado mientras el hombre estaba en la imagen. Pero esto no es lo único extraño en esta escena. Cuando la música se vuelve audible, queda claro de inmediato que el hombre no baila al ritmo de la música que viene del edificio. Este desajuste entre sonido e imagen da la impresión de una ligera desconexión, que además continúa más tarde a lo largo de toda la escena. Según Kovács, a veces hay una ligera discordancia entre el ritmo de la música y el movimiento de los bailarines o los músicos, suficiente como para proporcionar una sensación de perturbación. Los movimientos no son completamente diferentes del ritmo de la música, pero tampoco lo siguen por completo.



Figura 84. Béla Tarr, *Károlyzat* (1988)

La música diegética se convierte, por tanto, en un sonido un tanto inquietante que acompaña a las imágenes.

This person does not belong to the environment and does not do what the people belonging to this environment would do. It has to do with the mechanical meaninglessness and aimless repetitive or circular movements mentioned earlier. This is an overt authorial commentary about this world <sup>540</sup>.

---

<sup>540</sup> *Ibidem*, p.70.



El siguiente ejemplo es aún más sorprendente, según Kovács. En una escena posterior de esta misma película aparece un plano de un hombre y una mujer, uno frente al otro. La mujer se apoya contra la pared en una posición bastante poco usual, con los ojos cerrados mientras el hombre le habla. Lo primero que se aprecia en esta imagen es que la mujer se adapta muy bien a este entorno: un interior de un edificio de una ciudad pequeña, sucio y deteriorado, en el que se encuentra además un grupo de personas esencialmente vestidas con ropa de aspecto humilde y con caras bastante cansadas. Pero el hombre, sin embargo, parece no encajar. Su rostro, su abrigo, su voz, sugieren una figura de artista intelectual en lugar de un minero desempleado y empobrecido. Esto se confirma cuando nos damos cuenta de que está recitando un poema a esta mujer, que ni siquiera parece escuchar lo que dice. Por un lado, esta escena reitera la idea de la inutilidad del diálogo y las situaciones; por el otro, lo refuerza enfatizando la inutilidad del carácter y el ambiente [Figura 85].

When we get a single character without an establishing shot, there is often a momentary uncertainty about where we are, or when the action is taking place. We also can't be sure of who's present besides the speaker, so the close view of him or her leaves us hanging: To whom is s/he talking? We're pushed to pay close attention to what the character is saying, looking for any clues to the dramatic context. Tarr's tactic also delays the reaction of the listener; he may withhold sight of the conversational partner until s/he speaks. The effect, heightened by the lengthy takes, is to turn many of these scenes into monologues, in which a character pours out his or her reaction to a situation, and we're forced to take that in more or less pure form <sup>541</sup>.

Otro ejemplo que Kovács ofrece sobre estas ligeras disonancias en los diálogos que de algún modo “torpedean” la lógica realista de la narración está en los discursos que citan textos de la Biblia. Estos discursos aparecen dentro de diálogos entre los personajes que parecen más bien monólogos sin un receptor claro, enrareciendo el ambiente, por tanto, y otorgando un halo misterioso a los personajes que ofrecen consejos morales crípticos, fuera de contexto.

The moral lessons the bartender gives to the protagonists might be surprising, but supposing that they are friends, they are not entirely unlikely. There are

---

<sup>541</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/09/19/the-sarcastic-laments-of-bela-tarr/> (16 Junio 2019)



Figura 85. Béla Tarr, *Karhozat* (1988)

spoken passages, however, which are truly unexpected. Two examples are especially striking. The first is when Karrer, the protagonist, offers a job of smuggling something into the country to the husband of his lover, hoping that he will accept it, so that he can remain alone with the lover, who, he hopes, will 'honour' this favour. After he briefly describes his proposition in practical terms, he suddenly starts a speech, which is quite inappropriate in this situation. [...] Considering that he is speaking to his lover and to the husband of his lover, who shortly before that threatened to beat him up if he did not keep away from his wife, this philosophical speech comes as a surprise, especially because the two other characters keep listening to him without reacting at all to the inappropriateness of his words <sup>542</sup>.

Como explica Jacques Rancière, los protagonistas de estas películas que pertenecen a la etapa más madura de Béla Tarr tendrán papeles de traficantes, ladrones, estafadores y falsos profetas: "[a] daily routine of rain and wind, of material dilapidation and mental inactivity; a promise of escape from its repetition, whatever that promise may be [...]. The devil is the movement that turns in circles. It is not his lesson of despair that counts, but all the riches of light and movement that turn with him" <sup>543</sup>. Rancière opina que el rol de estos

<sup>542</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.68.

<sup>543</sup> Rancière, Jacques, *op. cit.*, p.24.



personajes, más que figuras del mal, simbolizan la encarnación de una posibilidad pura de cambio en las situaciones que se presentan.

There are no stories, says the filmmaker. They were all told in the Old Testament. Stories of expectations that are shown to be lies. We await he who will never come, but in whose place all sorts of false messiahs will come. And he who will arrive among his own will not be recognized by them. Irimias and Janos suffice to summarize the alternative. Stories are stories of liars and of dupes, because the stories are themselves lies. They lead us to believe that something of what we have waited for has come to pass. The communist promise was only a variation of this much older lie. This is why it is pointless to believe that the world will become reasonable if we keep harping on the crimes of the last liars, but also grotesque to insist that from now on we are living in a world without illusion. The time after is neither that of reason recovered, nor that of the expected disaster. It is the time after all stories, the time when one takes direct interest in the sensible stuff in which these stories cleaved their shortcuts between projected and accomplished ends. It is not the time in which we craft beautiful phrases or shots to make up for the emptiness of all waiting. It is the time in which we take an interest in the wait itself <sup>544</sup>.

En el caso de su última película, *Turin Horse* (2009), la música repetitiva, el rugido constante del viento y varios otros sonidos acompañan a las imágenes, creando una atmósfera más lúgubre que en cualquier otra película anterior de Tarr. Claramente, este tipo de música o ruido toma el lugar del diálogo. En opinión de Kovács, lejos de ser todo esto producto de una reducción minimalista, la falta de diálogo es un medio para aumentar la expresividad emocional, cediendo espacio a las composiciones musicales. De hecho, esa es la forma que tomó la evolución de la expresividad en el estilo de Béla Tarr. Como ya se ha comentado anteriormente, en *Turin Horse* la duración de los planos llega al mayor nivel dentro de su carrera, y sin embargo el movimiento de cámara se sustituye por la cámara estática, además desarrollándose prácticamente toda la película en un escenario interior de tamaño reducido, el interior de una casa rural.

We simply follow a character walking toward or away from us, pushing into a stretch of time whose end isn't signaled in any way. This becomes especially clear in those extended long shots in which a character walks away toward the horizon and the camera stays put. Traditionally, that signals an end to the

---

<sup>544</sup> *Ibidem*, p.63.

scene, but Tarr holds the image, forcing us to watch the character shrink in the distance, until you think that you'll be waiting forever. Likewise, the diabolical dance shots of *Sátántangó*, built on a wheezing accordion melody that seems to loop endlessly, are exhausting because no visual rhetoric, such as a track in or out, signals how and when they might conclude. Early and late, Tarr won't hold out the promise of a visual climax to the shot, as Angelopoulos does; time need not have a stop <sup>545</sup>.

---

<sup>545</sup> Bordwell, David, *op. cit.*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/09/19/the-sarcastic-laments-of-bela-tarr/> (16 Junio 2019)

## 2.3 La circularidad en Béla Tarr

En las películas de Tarr, los personajes no tienen ningún tipo de objetivo que deban alcanzar, ni tampoco algún tipo de estímulo especial que pueda perturbar su entorno. Sin embargo, para Kovács la clave de la narración en el cine de Tarr está en el suspense, que mantiene la atención del espectador. Si la narrativa sugiere que algo importante está a punto de suceder en cualquier momento, no importa cuán lento vaya, no importa cuán insignificantes sean los eventos que se produzcan en él, será capaz de mantener la atención del espectador. Esto ocurre en el caso de *Vertigo* (1958), de Alfred Hitchcock, y también en *L'Avventura* (1960) de Michelangelo Antonioni. En el caso de esta última película, el desenlace se produce de una manera similar a Tarr, ya que el espectador descubre al final de la narración que no habrá solución al problema de los personajes.

The basic building block of the early Tarr films' static stories and of later films' circularity is the banality, or the unexceptional, everyday character, of the events. Even though some events may result in small changes, none of these are of the sort one would call exceptional, which would undo the initial situation of the characters. At his best, Tarr is able to render even the most excessive or exceptional event an everyday banality that has no effect on the characters' way of life <sup>546</sup>.

Este tipo de suspense comienza a desarrollarse con más importancia en el segundo periodo de las películas de Béla Tarr. Kovács argumenta que además de esto, las películas de Tarr comenzaron a ser muy lentas al mismo tiempo que la ilusión de un desarrollo lineal de la narración se volvió explícita en ellas. Así, desde *Damnation*, el suspense narrativo se convierte en un elemento importante, junto con un tipo de narración explícitamente circular. Como se ha dicho, con este suspense Tarr genera la ilusión al espectador de que en cualquier momento las cosas pueden tomar un giro importante, además de confundirlo con situaciones en las que las cosas no encajan del todo. Un ejemplo de esta confusión puede ser encontrada en *Werckmeister Harmonies*, donde de un momento a otro se genera una manifestación de una multitud violenta que ataca un hospital y a los pacientes enfermos que hay en él, sin motivo aparente, más allá de la propia sensación de tensión que se puede percibir previamente en las imágenes [Figura 86].

---

<sup>546</sup> Kovács, András Bálint, *op. cit.*, p.101.

The thematic motif that appears in *Damnation* and that is missing from the early films is the one the circular structure is based upon the illusion that there is hope for a big change. It is due to this story element that the linear development of the stories provides the illusion that it is developing in some direction. At the end, however, instead of leading to a solution the plot brings the characters downward, which makes the end result all the more disappointing: nothing is resolved and the chance or the only chance for them is gone. That is when they realise that everything was going the wrong way from the beginning. A passage at the beginning of Krasznahorkai's *Sátántangó* that is repeated at the end of the novel explains clearly this idea. [...] Most of the time the only thing that really happens during the story is that the only hope for the characters to escape their pathetic situation disappears. But, unlike the early works, these films have a linear plotline, which finally brings the characters back to where they started, but as the plot develops it seems to have the potential to change their situation for the better. And this linear plotline is what turns out to be a circle <sup>547</sup>.



Figura 86. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)

En opinión de Kovács, esta circularidad dramática —tanto la de Tarr como la de Krasznahorkai— se define por historias en las que los personajes atraviesan una serie de circunstancias, pero éstas no les acercan a la solución de su problema inicial. Estos

---

<sup>547</sup> *Ibidem*, p.119.

problemas no sólo permanecen sin resolver, sino que en el transcurso de los eventos los personajes pierden la perspectiva de resolverlos que tenían en un principio. Según el autor, una de las razones más importantes por las que Tarr encontró inspirador el manuscrito de Krasznahorkai *Sátántangó* fue el concepto explícito y global de la circularidad, que se hizo cada vez más importante al mismo tiempo en sus propias películas.

The novel consists of two parts, each part consisting of six chapters. The numbering of the chapters goes from chapter I through chapter VI in part 1, and it goes back from chapter VI through chapter I in part 2. The title of chapter I of part 2 (i.e. the last chapter of the novel) is *The Circle Closes*. Moreover, the first two and a half pages of the novel are word for word the same as the last two and a half pages. And the novel ends in the middle of a sentence, suggesting that the whole story starts over again in exactly the same way. Circularity for Krasznahorkai, just like for Tarr, does not appear in a static closed form, but rather in the form of an eternal return of the same situation, always flashing the possibility of a change and always falling back to the same misery. In a particular way, the same idea is expressed in *The Prefab People*, where the film emphasises not only the return but also an endless continuum. The closing of the circle does not mean a singular occasion of one particular story, but rather an eternal continuous movement starting all over again. Krasznahorkai's and Tarr's stories are not tales of people or life conditions with problems that can be solved, thereby changing those people and their life conditions; they are about unchangeable situations which do not go away but just return in another form

548

Como se ha explicado anteriormente, el desarrollo del argumento en las películas de Tarr consigue hacer que el espectador crea que la historia va a alguna parte, aunque esa meta esté lejos y se vaya lentamente hacia ella. Sin embargo, con el desarrollo de la historia el espectador finalmente termina entendiendo que esa meta no se va a lograr, y las estrategias que Tarr utiliza para crear esa ilusión de avance son distintas en función de la evolución experimentada en su propia obra. El procedimiento narrativo principal de Tarr en las películas del segundo período, según Kovács, es arrastrar al espectador a la misma ilusión en la que caen los protagonistas. Las películas hacen que el espectador crea que las cosas pueden cambiar aunque los pasos iniciales, como puede ser hacer trampa o robar, sean peligrosos. El espectador sabe que nada bueno saldrá de esto, pero sigue la

---

<sup>548</sup> *Ibidem*, p.123.

historia para finalmente comprender que el personaje se encuentra en la misma situación al final que en un principio. Para Kovács, esta forma de estructura circular es más compleja de lo que encontramos en las primeras películas de Tarr. No es que los protagonistas sigan una trayectoria circular simple; más bien, gradualmente llegan a comprender una situación compleja de la que no hay escapatoria, una red de relaciones que constituye la estructura de una situación inamovible. Llegamos a comprender que, de hecho, todo es lo que parecía al principio y que esta estructura inmutable no se debe a un poder fuerte de carácter natural, social o político, sino un orden indefinible de las cosas y las relaciones humanas contra el cual no se puede ir o hacer nada.

*Turin Horse* (2009) [Figura 87] es la película donde todo es llevado al extremo. La narración cuenta la historia de los últimos 6 días antes del Apocalipsis, donde gradualmente todo desaparece hasta que finalmente todo queda en la oscuridad desde donde se originó la creación. Según Kovács, la elección de los 6 días tiene relación directa con los días empleados por Dios para la creación del mundo y según sus palabras, esta película trata de cerrar el círculo de la creación. En el caso particular de esta película, ninguno de los temas anteriores están presentes. Ya no existe un “infierno cotidiano”, tampoco conspiraciones ni traiciones entre los personajes. Es el Apocalipsis, con lo que la circularidad ya no proviene de una acción humana, sino de un proceso producto de la propia naturaleza. El diálogo desaparece casi por completo en la película, a excepción del monólogo de un vecino que adquiere por tanto una gran relevancia. Como en anteriores películas, el discurso genera confusión ya que el tono y el contenido del monólogo parecen desplazados, en este caso también de tipo abstracto y filosófico. En palabras de Kovács,

whatever remains of Tarr's narrative motifs becomes radical owing to its being reduced to its very essence. Narrative slowness is more radical here than it is in any other Tarr film because no clues are provided for the viewer as to where the narration is going. All the means by which narration can be slowed down are used in this film: extensive repetition; real time and detailed description of everyday acts; representation of monotonous movements; and extensive representation of *temps mort* <sup>549</sup>.

---

<sup>549</sup> *Ibidem*, p.149.



Figura 87. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)

En *Turin Horse*, el tiempo es en realidad un tiempo vacío, ya que carece de trama y los actos que los personajes realizan en éste no llevan a ninguna parte. El autor menciona el principio de la película, en el que transcurren 20 minutos de silencio mientras los personajes conviven y realizan acciones dentro y fuera de la casa sin dirigirse ni una palabra. Los dos individuos se vuelven cada vez más inmóviles y silenciosos, sentándose ambos en distintos momentos rígidamente, mirando fijamente a través de una ventana a la colina árida con su árbol desnudo. Como ya se ha dicho, la historia trata de los últimos días antes del apagón apocalíptico final y, según Kovács, lo que Tarr desarrolla en ella es un proceso

of time emptying out for good, which is represented on the concrete level by the events contributing to the disappearance or the fading out of the world. The last event, the fade out, therefore, is not an event. It is the end of all events, the end of time. The time of the plot takes place in a kind of 'day after', where the apocalyptic event is Nietzsche's mental break-down followed by an undetermined natural catastrophe where the chances of survival are zero <sup>550</sup>".

Como también se ha mencionado anteriormente, se pueden observar similitudes con la película *L'eclisse* (1962) de Michelangelo Antonioni, que trata sobre otro final —la ruptura

---

<sup>550</sup> *Ibidem*, p.150.



de una pareja—, y que muestra los días después de esta ruptura en la que los personajes no tienen una meta clara, vagando por los espacios filmados.

The pessimism of the mature filmmaker is expressed in long sequence shots that delve into the empty depth of field surrounding individuals enclosed in their solitude. *The Turin Horse* shows us the father and daughter packing their meager belongings one morning to leave an infertile land. But it is over the same horizon-line, behind which we saw them disappear, that they enter into view again, walking in the opposite direction and returning to the house to unload the things packed that morning <sup>551</sup>.

En opinión de Kovács, conceptos como Apocalipsis, condena, maldición o catástrofe en un principio crearían una expectativa de algo más de acción, movimiento o espectáculo en las propias películas. Sin embargo, en el cine de Béla Tarr esto es sustituido por silencio, oscuridad y lentitud. Según el propio Tarr, “the apocalypse is a huge event. But reality is not like that... death is always the most terrible scene, and when you watch someone dying —an animal or a human— it’s always terrible, and the most terrible thing is that it looks like nothing happened” <sup>552</sup>. En otra ocasión Tarr también añadió que “the end of the world [in *The Turin Horse*] is very silent, very weak. So the end of the world comes as I see it coming in real life – slowly and quietly” <sup>553</sup>.

En lugar de mostrar una gran catástrofe, el cine de Béla Tarr se ocupa de representar la vida mental, espiritual y emocional de sus personajes mientras se acerca lo inminente e inevitable, el final del tiempo.

A film of the end of time, the description of a present beyond which there is no more future to hope for. Rather, the film back before which it is no longer possible to regress: the film that leads the schema from the interrupted repetition to its primary elements, and from every beings fight against its own destiny to its ultimate end; and that, at the same time, makes of every other film just another film, another grafting of the same schema onto another story <sup>554</sup>.

---

<sup>551</sup> Rancière, Jacques, *op. cit.*, p.4.

<sup>552</sup> Jaffe, Ira, *op.cit.*, p.199.

<sup>553</sup> *Ibidem*, p.187.

<sup>554</sup> Rancière, Jacques, *op. cit.*, p.81.

### 3. Michaël Borremans

La producción artística de Michaël Borremans —nacido en Geraardsbergen, Bélgica, en 1963—, es de gran interés para este estudio, y aunque quizás como artista es más conocido por sus pinturas figurativas, la producción de este autor es más amplia e incluye obras en el medio del cine o video arte que, por otra parte, encajan perfectamente en las características antes expuestas en relación al cine lento. Además, su obra pictórica y cinematográfica tienen muchas similitudes —muchas veces incluso se confunden o entrelazan—, y por tanto en su conjunto nos sirven para, una vez más, enlazar la producción cinematográfica y pictórica en el marco de la imagen tiempo.

### 3.1 Introducción

To me, there are more similarities between painting and film than between painting and photography. Before film, painting was about storytelling. Now film is about storytelling, though it wasn't like that when it was invented. Today film is more like painting than ever before. Film itself is more and more rarely used for documentary purposes— everything is electronic or digital but film has a language of beauty, like painting <sup>555</sup>.

Estas declaraciones del propio Borremans resultan familiares después de los análisis aquí expuestos anteriormente. Una pintura narrativa que enlaza con un cine narrativo, y por otra parte un cine utilizado como herramienta estética, del mismo modo que lo es la pintura. En opinión de Hans Rudolf Reust —dentro de sus argumentaciones en relación a la obra de este autor recogidas en el libro *Michaël Borremans: Automat* (2009)—, describir el trabajo a partir del medio que un artista utiliza, ya sea dibujo, pintura o cine, tiene sentido en la mayoría de los casos pero no en el caso concreto de Michaël Borremans. Para Rudolf Reust, las imágenes producidas por Borremans “ha[ve] become increasingly clear over the past years that the evolution of his oeuvre revolves around an invisible core, a deep, meta-media structure that expands the concept of the picture. The effect of a specific picture can no longer be pinned down within the boundaries of its genre or format. The enigma exists as much within the individual picture as between pictures in the constellation” <sup>556</sup>. De estas cuestiones se ocupa también Ann Demester en otra pequeña publicación sobre este autor, *Michaël Borremans: Weight* (2008):

Enigma —whether deliberately 'constructed' or not— has been a constant characteristic of the work of Michael Borremans in the past decade. His works —whether we are referring to the paintings, drawings, or sketches— have remained for the largest part palpable question marks that have continued to puzzle and enchant, bedazzle and bewilder those who view them. They have, however, never been the kind of riddles that one would like to solve, ciphers that one would like to crack, or secret codes that one would like to decrypt. They are

---

<sup>555</sup> Michaël Borremans en: Coggins, David, *An interview by David Coggins*, Nueva York, Art in America, Brant Publications, 2009, p.93

<sup>556</sup> Hans Rudolf Reust en: Zwirner, David, *Michaël Borremans: Automat*, Berlin, Hatje Cantz, 2009, p.58

images that are content with remaining unrevealed, pleased with speaking in many tongues without being fully understood <sup>557</sup>.

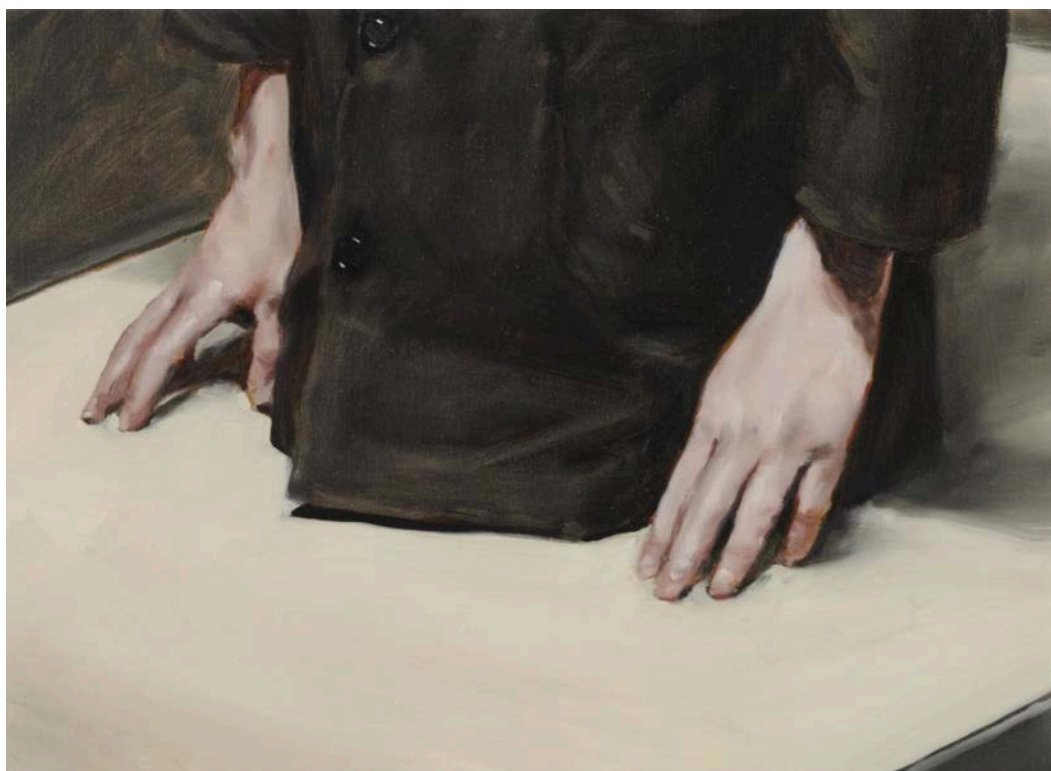


Figura 88. Michaël Borremans, *The Apron*  
Óleo sobre lienzo, 38x52cm, 2009

Como vemos, Ann Demeester afirma que el enigma es una de las características que impregna las producciones de Borremans, se cual sea el medio que utilice en cada caso concreto. Un tipo de enigma que no debe ser resuelto ni completamente comprendido: “They are the kind of “eyebread” that does not need to be eaten or devoured in order to be savored and enjoyed” <sup>558</sup>. [Figura 88] Según Hans Rudolf Reust, las imágenes producidas por Michaël Borremans se identifican con una cierta sensación de ansiedad e incluso violencia latente: “they touch on the possibility that the picture does violence to the things and figures, or that violence could happen to itself so that it would have to fail” <sup>559</sup>. En relación a esto, Massimiliano Gioni añade además que

their bodies are frozen, their limbs are sunk in obscure substances, legs and arms are cut by clean, dark surfaces. And yet there is no blood or sign of

---

<sup>557</sup> Ann Demeester en: Zwirner, David, *Michaël Borremans: Weight*, Berlin, Hatje Cantz, 2008, p.7

<sup>558</sup> *Ibidem*.

<sup>559</sup> Hans Rudolf Reust en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.60.

suffering. On the contrary, everything seems to happen in a perfectly aseptic environment, half lit by a lacteous light; every move is carefully studied, almost choreographed, as it would be if these gestures were carried out in an operating room or on some assembly line, where bodies are taken apart like old toys and broken automatons <sup>560</sup>.

Para comprender este tipo de pinturas descritas, resulta interesante también leer las respuestas que Borremans ofrece en la entrevista transcrita a continuación, reflejando sus dudas sobre los inestables equilibrios actuales, tanto desde el punto de vista político como económico:

[Mono.Kultur] What is so scary about this world?

[Michaël Borremans] It's a cold and strange place. I don't know, I find it in everything: in contact with other people, in politics, in economics. I feel like we're living on a time bomb. I'm always surprised nothing worse happens, as if I'm anticipating it, and eventually it will happen.

[Mono.Kultur] And I guess worse things have already happened — since we were talking about the 40s and such. Right now it seems almost strangely peaceful, at least in these parts of the world.

[Michaël Borremans] In these parts, yeah, but the threat is always there, because there are a lot of things simmering underneath everywhere. All this can explode any minute, like a volcano. It's a kind of constant feeling I have, which makes it difficult to protect what you love somehow... I don't know.

[Mono.Kultur] This threat in your images often seems to emanate from a sense of or outside force that your characters are either a part of or being suppressed by. Isn't human activity the struggle to bring order to chaos?

[Michaël Borremans] It's just something that fascinates me in the world, how structures come about, like cities and different environments, because it seems very chaotic most of the time, and still there appears to be a system or structure that kind of functions. It's very fragile, and it feels like it can collapse or go wrong anytime. [...] The subject of the apocalypse is very fascinating for me, and many artists have found this subject intriguing over the years <sup>561</sup>.

Los eventos mostrados en estas pinturas difícilmente pueden ser comprendidos en su totalidad, tratándose de acciones congeladas, procesos que han coagulado en gestos mínimos. Tanto sus pinturas como sus trabajos cinematográficos se centran en

---

<sup>560</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.19.

<sup>561</sup> Heuer, Renko, *op. cit.*, p.14.

personajes carentes de individualidad, libre albedrío o misiones claras. David Zwirner, en el libro *Michaël Borremans: Magnetism* (2013), afirma que las pinturas de Borremans remarcen su propia inmovilidad y sus personajes se caracterizan por permanecer en un estado ambiguo. Massimiliano Gioni, por su parte, afirma que las mismas situaciones ocurren una y otra vez en los dibujos, pinturas y películas. Esta repetición —o circularidad— se presenta de dos maneras: en las mismas acciones —modelar, excavar, organizar, manejar— en las que las figuras se presentan, así como en la sucesión de situaciones que migran de un medio a otro, contrayendo o expandiendo la estructura del tiempo. Este es el caso de las representaciones consecutivas en diferentes medios, y ejemplo de ello es la representación de un niño girando sobre una superficie reflectante negra en la pintura *Skirt* (2005) [Figura 89] y el video *Weight* (2006). Para Gioni, esta repetición migra de un medio a otro elaborando un proceso circular atemporal que se refuerza además en el caso de sus películas, en el que la propia imagen tiene la capacidad de movimiento.



Figura 89. Michaël Borremans, *Skirt*  
Óleo sobre lienzo, 70x60cm, 2005



In *Add and Remove* (2007) a hand keeps rearranging a toy tree on a shelf. The repetition of this gesture dynamizes the fixed order of *The Evening Walk* (2002), and at the same time dissolves the film into strips and a sequence of stills. Film and painting thus perform on each other a reciprocal gesture of flipping the mask <sup>562</sup>.

Las figuras de Borremans, según afirma Jeffrey Grove en el libro *Michaël Borremans: Paintings* (2009), residen en estados indefinidos, evitando las conexiones lógicas y, por tanto, frustrando la interpretación por parte del espectador. Borremans despliega intencionalmente significantes mal definidos que chocan en espacios ambiguos [Figura 90].

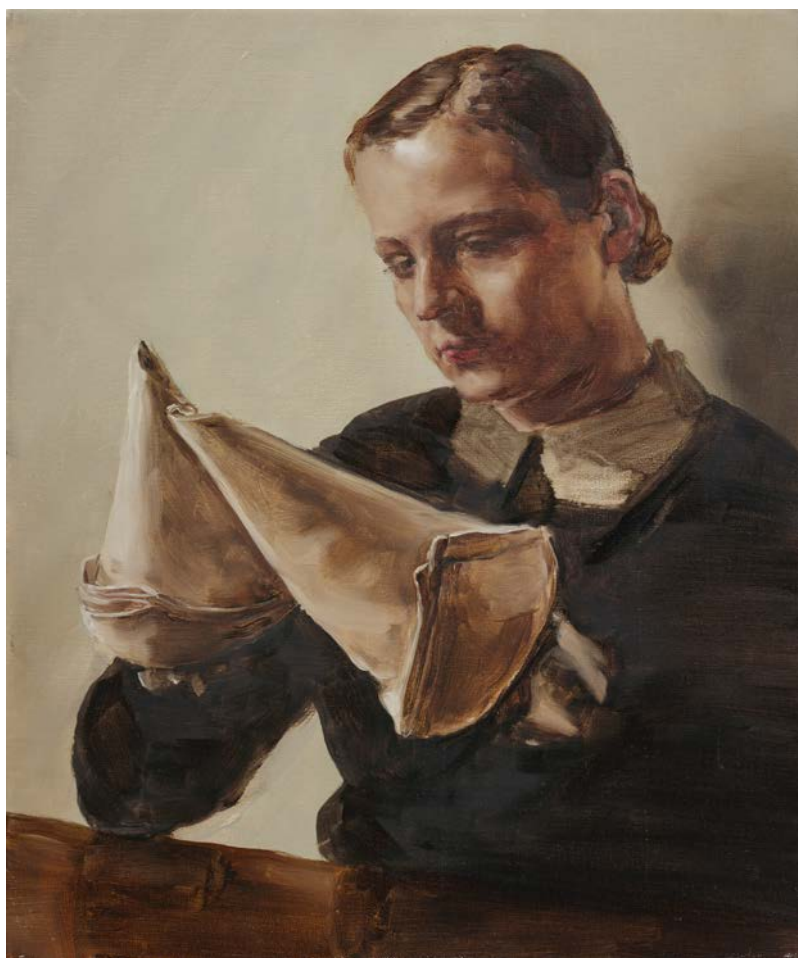


Figura 90. Michaël Borremans, *Time*  
Óleo sobre lienzo, 50x42cm, 2007

This methodology fulfills his wish "to create an atmosphere outside time, a space where time has been cancelled." Borremans's paintings feign a desire to explore complicated psychological states while vexing logic. Iconographic

---

<sup>562</sup> Hans Rudolf Reust en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.61.



typologies present from the start continue to structure his practice. These include subjects, either solitary or in groups, standing or sitting at tables, working at and/or manipulating objects on a floating surface or allusive plane

563.

En un artículo titulado *Het mysterie Michaël Borremans*, Hans Theys describe las producciones de Michaël Borremans como imágenes cuyo contexto es negado y, por tanto, imposible de ser localizado. Existe un silencio alrededor de la imagen, un vacío que es susceptible de múltiples interpretaciones. Este tipo de imagen genera un suspense, que además parece ser trabajado en serie, ya que sus imágenes, como hemos visto, a menudo están relacionadas. Existe un misterio que el espectador espera resolver, pero la propia naturaleza irresoluble de la imagen lo impide [Figura 91]. Una imagen que invita a ser leída pero que sin embargo, es ilegible. Visto desde otra perspectiva, estas imágenes también pueden ser entendidas como imágenes que parecen ser comprensibles a primera vista, pero cuyo significado se escapa en última instancia. La sensación que transmiten es una percepción de inquietud o amenaza, y al mismo tiempo nada es explícitamente violento en ellas.

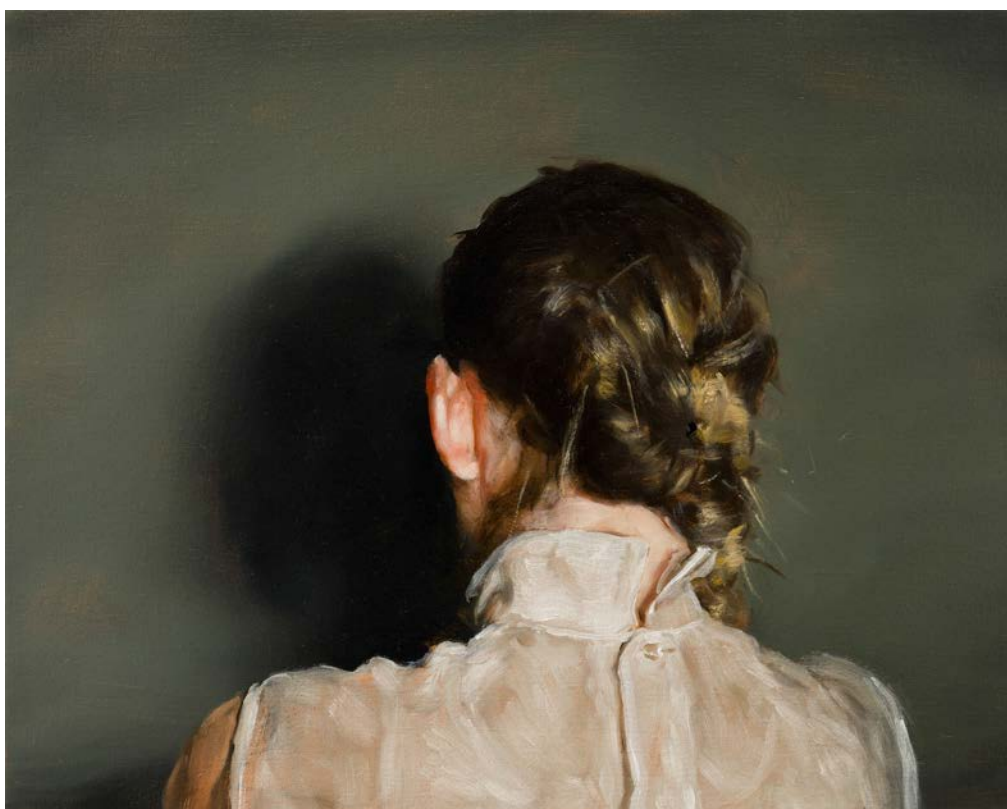


Figura 91. Michaël Borremans, *The Ear*  
Óleo sobre lienzo, 42x53cm, 2011

---

<sup>563</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.6.

In these still lifes, shrouded as they are in the mysteries of painting as well as in something else that is difficult to grasp, something existential, life is gently yet decisively depicted in a state of suspension. The figures are captured in various stages of reverie so total as to negate the presence of the viewer. These people never look at us; they look but see nothing and are confined within a world of their own. The images convey an emotional vacuum, sealed behind an imaginary pane of glass, denying any possibility of identification and creating a distinct distance to the viewer <sup>564</sup>.

Jeffrey Grove afirma que un tema reiterado en las imágenes de Borremans es un sentido indefinible en cuanto al tiempo y el lugar en el que las figuras se encuentran: “They are often depicted in situations of subjugation, alteration, manipulation, or forcible compliance, made to be the subject of study, or appear forced to undergo manipulation and change. Balanced between misanthropy and tenderness, these carefully crafted beings seem ready to mutate, suppress, and alter, or be altered, at a moment’s notice” <sup>565</sup>. En opinión de este autor, en las figuras representadas existe además un sentimiento de desesperanza, inercia y falta de iniciativa, que parece indicar un mundo de subyugación del que estas desafortunadas figuras representadas nunca podrían salir.

However, this tragic darkness is often leavened with a bracing dose of wry commentary or ironic detachment that may best be qualified as absurd. His compliant characters might be interpreted as metaphors for those subjugated by the systematic agency of institutional oppression, or victims of their own obliviousness. However, Borremans is always quick to caution that any one determined reading misses the point of his work. He has also always maintained that the characters —perhaps more properly called “figures”— that populate his images are not truly subjects, but instead symbolic entities. Lacking cognitive identity, they act only as vehicles of manipulated expression <sup>566</sup>.

---

<sup>564</sup> Zwirner, David, *Michaël Borremans: Magnetics*, Berlín, Hatje Cantz, 2013, p.40.

<sup>565</sup> Grove, Jeffrey, *As sweet as it gets*, Bruselas, Bozar, 2014, p.8.

<sup>566</sup> *Ibidem*.

### 3.2 Michael Börremans. Pintura

Como explica Jeffrey Grove, el cine —tanto como fuente de inspiración como estructura compositiva—, ha ejercido una influencia cada vez más fuerte en la práctica artística de Borremans. Es interesante comprobar que en sus primeros trabajos como pintor, Borremans en muchos casos procedía a pintar la imagen fílmica literalmente. Posteriormente, en concreto a partir de 2002, Borremans comenzó a utilizar modelos y fotografiarlos en su estudio, utilizando estas fotografías como referentes en la producción de sus pinturas. En este momento empezó también la producción de sus propias películas en lugar de reflejar en su obra la influencia de otros cineastas. Según Jeffrey Grove, Borremans en este momento cambió de estrategia y en lugar de procesar imágenes ajenas, asumió el control total de todos los procesos de su elaboración tanto en pintura como en cine, elaborando un trabajo más autónomo. Así, dice Grove: “Borremans technique is uniquely suited to enacting this process of transformation and it has evolved over time to capture the ineffable sensation of time that he is always trying to dislocate in his painting”<sup>567</sup>.

Según Jeffrey Grove, los personajes de Borremans podrían ser descritos como fantasmas, si entendemos el término fantasma no por el significado que se le da normalmente —esto es una persona muerta o un espíritu sin cuerpo— sino como un puente hacia un mundo espiritual, un ser que se encuentra en un estado intermedio o indeterminado. El borrado voluntario de la identidad en algunas de sus pinturas parece una estrategia de Borremans para aniquilar las características individualizadas de sus sujetos, además de otorgarles unas cualidades inquietantes, casi siniestras.

As we know by now, ambiguity is an essential characteristic of Borremans' work in all media, and ambiguity is itself the opposite of finality —even the finality of death. With equal facility, Borremans has mined this tension in a body of work that seems to imagine figures (individuals) not only as subjugate supplicants coaxed into positions of sublimation, but as hovering in the space between life and death. A key example is found in the figure depicted in *The Load*, 2008. This character in a costume-like cap is deliberately ambiguous; whether it is male or female, child or adult, is difficult to determine, and beside the point. Thrown into high relief, the figure's indeterminate shadow suggests both a sleeping —living— character, and a hanging —dead— figure. In a related

---

<sup>567</sup> *Ibidem*, p.17.

manner, any number of Borremans' paintings suggests a simultaneous dissolution of recognizable space and an intentional disassociation with the human figure <sup>568</sup>.

Utilizamos también unas declaraciones del propio Michaël Borremans para describir la producción pictórica de este autor: "I attempt to create an atmosphere outside time, a space where time has been cancelled" <sup>569</sup>. Patrick Murphy, en un artículo titulado *Borremans' Circus* (2006), afirma que "Borremans' work epitomises time. Time in the making, a time encapsulated, and consequently, time for its reception. In an era when visual communication is getting faster, his paintings seem to be getting slower" <sup>570</sup>. Según este autor, Borremans ubica sus pinturas en interiores ambiguos. En su mayor parte, ya sea individualmente o en grupos, las figuras aparecen en la representación absortos en una actividad. A partir de su vestimenta, en algunas pinturas discernimos que los personajes no están en un ámbito de lo doméstico sino en el mundo de la fabricación, con batas blancas, monos, o trajes de trabajo. En una entrevista hecha por David Coggins, Michael Børremans califica a sus personajes como arquetipos: "I like portraying mankind that way. Now I'm also having costumes made for my models so that they look more universal and more indefinable. I find them in paintings I have a great interest in 17th-century portraits but I don't want to refer to a specific artist or era. [...]I try to enrich them by being non-specific" <sup>571</sup>. En relación a estas figuras indefinibles, Massimiliano Gioni añade también que

some stare into the distance or, with a movement of their hands, try to measure the space that surrounds them. Others dressed in white lab coats, like doctors or engineers — lift weightless objects, draft invisible sketches, and examine each other. In some drawings, giant houses and tall buildings loom over tiny figures lost in a world that seems born out of a fervid and yet strangely totalitarian imagination. "People must be punished" reads the inscription in one of Borremans' drawings, as to suggest that the artist presides over his reign as a tyrant or, better, as a child that has invented a private universe of fiction.

---

<sup>568</sup> *Ibidem*, p.7.

<sup>569</sup> Michaël Borremans en: Lambrecht, Luk, *Michaël Borremans*, Milán, Flash Art Magazine nº39, 2006, p.74.

<sup>570</sup> Murphy, Patrick, *Borremans' Circus*, Amsterdam, The Low Countries, 2006, nº14, p. 144.

<sup>571</sup> Michaël Borremans en: Coggins, David, *op. cit.*, p.92.

"Thought models" is how Borremans prefers to describe his parallel worlds built on obscure rules and laws of which he might be the sole keeper <sup>572</sup>.

Los personajes que habitan sus pinturas, representados tanto en solitario como en escenas grupales donde mujeres y hombres realizan tareas aparentemente absurdas, presentan signos que apuntan hacia una narrativa que finalmente no se manifiesta. Borremans emplea una estrategia que crea intensidad dramática y que luego se transforma en un diorama habitado, como es el caso de las figuras que manejan pequeños objetos en los retratos. Como se ha dicho anteriormente, estas tareas están despojadas de cualquier significado y, no obstante, son ejecutadas repetidamente. Las figuras, absortas en sus acciones, se concentran en agregar su contribución a un proceso desconocido. Según Murphy, en algunos casos estos procesos sugieren un tipo de preparación para el conflicto, una sala de guerra donde se pueden mover los batallones de juguete y las divisiones para trazar el progreso o la retirada de la batalla. Otras imágenes sugieren procesos diametralmente distintos, como los que David Zwirner observa en *The Table* (2001), *The Saddening* (2001) y *The Lucky Ones* (2002), donde podemos encontrar figuras que contemplan a menudo sólo sus manos, o prestando una especial atención a unas tablas de las que no tenemos más información que la propia concentración que se ejerce sobre ellas: "we cannot be sure of the nature of the work they are involved in, only that smoothed flat surfaces are the objects of their attention. In *One at a Time* (2003) a group of black attendants stands around a table stacked with three rectangular white flat objects" <sup>573</sup>. En cualquier caso, como afirma el propio Murphy, la única cosa que parece segura ante estas disposiciones que tienen lugar en las pinturas de Borremans, es que requieren una atención atenta, "he has succeeded in creating, within a self-inflicted tight tonal range, a resinous and resonant art that demands a contemplative response" <sup>574</sup>.

*The Devil's Dress* (2011) [Figura 92], presenta una figura desnuda tumbada en el suelo con una caja de cartón roja alrededor del torso. La figura no transmite una sensación de agresión sino de sumisión, o la ausencia absoluta de cualquier amenaza explícita. Según Grove, cualquier señal de perturbación o pistas sobre el tiempo y el lugar se omiten del

---

<sup>572</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.19.

<sup>573</sup> Murphy, Patrick, *op. cit.*, p. 148.

<sup>574</sup> *Ibidem*, p. 144.

plano de la imagen: “in *The Devil’s Dress*, we are left to ponder: what is this scene, who is this actor, and what is its meaning? Perhaps the devil’s red dress is nothing more than a red herring, a device the artist uses to distract the viewer from realizing that the true subject of the work is, in fact, nowhere to be found” <sup>575</sup>. Otros ejemplos de esto son las pinturas *The Assistant* (2000), *The Pupils* (2001), y *The Gift* (2001), donde una figura aparece concentrada mientras parece intentar transmitir o conferir algo a un objeto. Según argumenta Jeffrey Grove, “contact between two subjects in any of Borremans’s paintings is rarely evinced, and when it is, the communication often occur in an aseptic environment that suggests an analytic encounter rather than an emotional exchange. Borremans’s paintings have often been characterized as describing scenes of both implied and overt aggression that describe senseless and emotionless punishment” <sup>576</sup>.



Figura 92. Michaël Borremans, *The Devil's Dress*  
Óleo sobre lienzo, 200 x 300 cm, 2011

As if in a game in which the only objective is perpetuating it, Borremans' portraits show characters whose psychological density is conferred exclusively by the costumes they are wearing —an odd cap, a special pair of trousers— or an elusive pose, which establishes a relationship between Velazquez and Manet with the pictorial tradition of the portrait. [...] The subject being analyzed

<sup>575</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.10.

<sup>576</sup> *Ibidem*, p.21.



now is the process used to create an obsolete universe, whose impossible reason can only be rooted in an antiquated notion of labor, clearly in a sense of its emptiness in terms of project — and, thus, of the ancestral and Baroque nature of its presentation <sup>577</sup> [Figura 93 y 94].



Figura 93. Diego Velázquez, *Portrait of a Man*  
Óleo sobre lienzo, 68x55cm 1630–1635



Figura 94. Michaël Borremans, *Automat (I)*  
Óleo sobre lienzo, 80x60cm, 2008

Eva Wittocx, en un artículo publicado en la revista *Flash Magazine* y titulado *Michaël Borremans*, afirma también que los personajes representados en estas pinturas siempre parecen comprometidos en acciones que requieren una atención meticulosa. Las figuras están completamente concentradas en lo que están haciendo y, sin embargo, no hay indicios de lo que les preocupa, ni de su carácter, ni del tiempo y el espacio en el que están situadas. En relación a lo mencionado, Massimiliano Gioni aduce que “in his paintings, Michael Borremans constructs a time frame using a second device, a diffuse and ironic melancholy, to produce an image that could be described as temporal dissension” <sup>578</sup>. Cada escena parece tener lugar en una atmósfera neutral, lo que otorga a las pinturas un aspecto misterioso. Como hemos visto, al principio se espera una narrativa dado que lo visto de algún modo resulta familiar, pero luego se puede comprobar que

<sup>577</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.35.

<sup>578</sup> *Ibidem*, p.32.



algunas partes de las pinturas no coinciden, o no tienen sentido. Las obras no llegan a una conclusión como esperamos. Las imágenes quedan sin terminar, permanecen abiertas. Eso, en opinión de Wittocx, las hace imágenes duraderas —además de durativas, podríamos añadir—.

It's a strange thing, because sometimes you can see a small painting from the 17th century in a museum, and some are so fresh that it looks as if they were painted yesterday. That's really amazing... But I don't believe that all paintings do this. I mean, most paintings are not like that; they do not erase time. They are witnesses from a time. They are important, but witnesses. The interesting thing is that paintings from the past exist today just like today's things exist, and we deal with them just the same <sup>579</sup>.

En opinión de David Coggins, en las pinturas de Borremans hay un misterio que el espectador quiere resolver, pero que sin embargo es irresoluble. Se invita al espectador a entrar, pero la imagen en última instancia es ilegible, generando por tanto una tensión. En relación a esto, Jeffrey Grove afirma que “the unresolved tension this creates has less to do with what is pictured and more to do with what we as viewers bring to the act of looking” <sup>580</sup>. Sobre este aspecto específico en la obra de este artista, Eva Wittocx afirma que Borremans “provides many clues to decipher the work, yet certain information is missing, making it difficult to interpret the work unambiguously. Various elements, recognizable but difficult to assess, are combined into a whole in such a way that the works become a generator of hypotheses and possibilities” <sup>581</sup>. Tanto Skye Sherwin como David Coggins comparan las pinturas de Borremans con la obra literaria de Samuel Beckett. En el caso de Sherwin, afirma que “Michael Borremans's paintings prompt comparisons with David Lynch (they're weird, dark and cinematic), Samuel Beckett (for their stripped-back sets and absurd humour) and Francisco Goya (Borremans has an old master's way with paint)” <sup>582</sup>. Coggins compara el trabajo de Beckett con el de Borremans ya que a su parecer ambas retratan personas que realizan actividades infructuosas,

---

<sup>579</sup> Michaël Borremans en: Heuer, Renko, *Michael Borremans: Shades of doubt*, Berlín, Monokultur n.31, 2012, p.21.

<sup>580</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.8.

<sup>581</sup> Wittocx, Eva, *Michaël Borremans*, Milán, Flash Art Magazine nº37, 2004, p.111.

<sup>582</sup> Sherwin, Skye, *Michael Borremans: This week's new exhibitions*, Londres, The Guardian, 12 Junio 2015, p.36.

absurdas o que carecen de sentido claro. Ante esto, resulta interesante comprobar la relación con esto en unas declaraciones del propio Borremans, en las que argumenta que “the human being is a victim of his situation and is not free is a conviction of mine” <sup>583</sup>.

Ejemplos de este tipo de obra pueden ser encontrados, entre otras obras, en *Constellation* (2002), donde unos hombres erguidos, con sus trajes oscuros buscan hacer contacto con sus extraños dobles —doppelgangers—, cuyos bustos están dispuestos en largas mesas. Estos fantasmas doppelgangers aparecen en varias pinturas, entre ellas *Retarders* (2002), *Great Artists Among Each Other* (2002), *The Artist* (2002), *The Conciliation* (2002) o *The Conciliation (II)* (2002). En una entrevista realizada por Renko Heuer, titulada *Michael Borremans: Shades of doubt*, el propio Borremans afirma que sus pinturas presentan conceptos que nunca conectan realmente, y es por eso por lo que convierten en un rompecabezas que, sin embargo, no ofrece la posibilidad de ser resuelto:

And because it cannot be defined, the viewer is never finished with it. And that's why, I think, the best works, they kind of resist and they keep on popping up, out of other imagery. That's because they cannot be placed. I mean there are references that make them familiar somehow, but others make them alienating at the same time. [...] It is completely open to me as well, because it's a suggestive construction I make. There is no story about it. Everything is very implicit in the work. [...] you don't see exactly what it is, but you can see it is a technological thing; it is not something of beauty or so underneath, and it's a very monumental, strange form that is very, very appealing and mysterious. I mean, the whole thing really creates such a tension and such a — suspense, you know? I see this, and then I know this can be useful, and that's how I select. But the references in it are very limited <sup>584</sup>.

En el libro *Michaël Borremans: Paintings*, Jeffrey Grove recoge las propias declaraciones del artista en las que niega un compromiso emocional e intelectual con el sujeto representado, ya sean individuos u objetos. Una estrategia que Borremans emplea para excluir esta posibilidad en el caso de las figuras es negar la mirada de los personajes representados; estos individuos nunca miran en dirección al espectador, sus ojos suelen estar abatidos o desviados [Figura 95].

---

<sup>583</sup> Coggins, David, *op. cit.*, p.91.

<sup>584</sup> Michaël Borremans en: Heuer, Renko, *op.cit.*, p.8-10.

Likening the entities that populate his paintings to living objects having no conscious, physical, or metaphoric grip on their circumstances, Borremans admits that they are absent actors who factor in a dimension parallel to reality, but outside their control. Their metaphysic condition resembles that of the anguished and bewildered protagonists in a play by Beckett. The subjects in Borremans' dramas don't think or decide, they wait or proceed through actions that define their futility. The nihilist conception is abject and impractical, but deeply Romantic. And Borremans is nothing if not Romantic <sup>585</sup>.

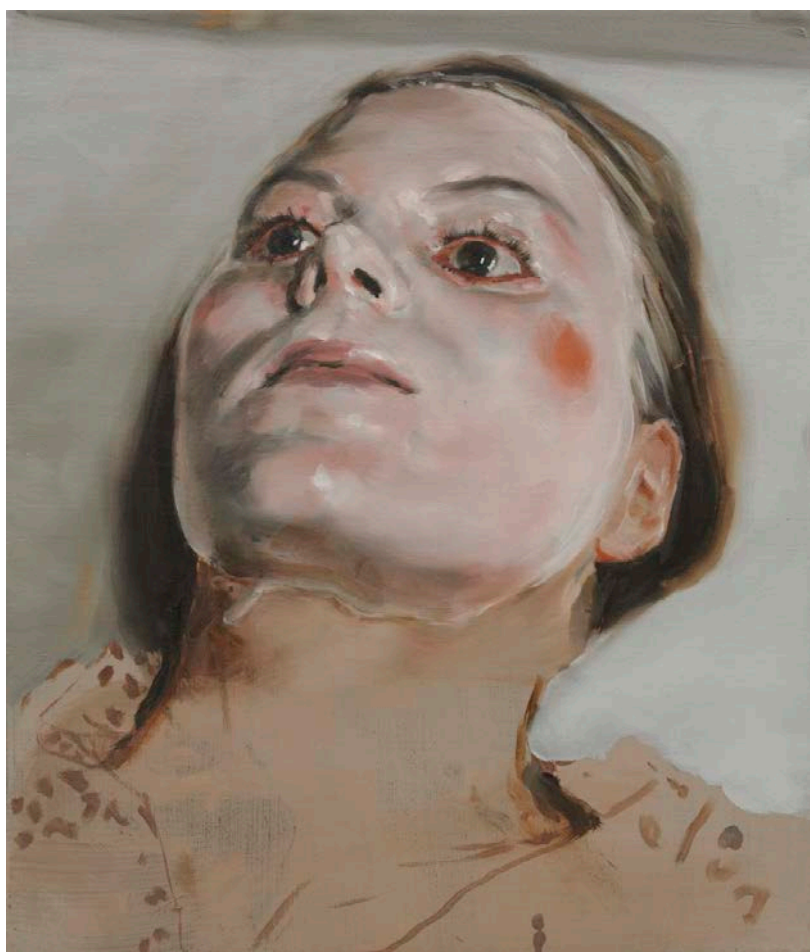


Figura 95. Michaël Borremans, *Untitled*  
Óleo sobre lienzo, 42x36cm, 2008

Según Grove, el retrato —que históricamente ha sido concebido para conferir autenticidad, originalidad y singularidad al sujeto representado—, en las pinturas de Borremans se utiliza para un fin opuesto, es decir, para manifestaciones de tipologías. Además, las producciones de Borremans, tanto en el caso de la pintura como en la del cine, no tratan de invocar en el espectador una conciencia sensorial de tiempo como si se tratase de un momento congelado, sino en un sentido transitorio.

---

<sup>585</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.6.

They are not references to specific memories, places, and stories, but only play upon interpretations of that kind. They represent, in fact, an out-of-time state of deracination and [Heideggerian] “thrownness”, and an almost existential form of freedom. The pictures in Borremans thus lead nowhere, into “nothing” as it says in the background of an early picture called *The Consideration* (1999). In the context of his work, nostalgia becomes an empty symbol, self-reflective in its brittle and unfounded presence. As an intense feeling of loss deriving from the present, it leads straight into the Here and Now, the black hole of an accelerated and expanding present, which is notable for its habitual quest for, and production of, meaning <sup>586</sup>.

David Zwirner argumenta, al igual que Gioni, que las pinturas de Borremans parten de la tradición pictórica figurativa, en concreto la de Diego Velázquez, Francisco de Goya, Édouard Manet y Johannes Vermeer. Según Zwirner, Borremans crea las pinturas que esos artistas nunca hicieron, pero que Borremans no habría podido pintar sin ellos. Un ejemplo claro de esto es una serie de pinturas recientes llamada *Black Mould* (2015), que recuerda a las figuras que encontramos en lo que se ha denominado las pinturas negras de Goya, y también a las misteriosas figuras que pueblan algunas pinturas de Pieter Brueghel o Hyeronimus Bosch [Figura 96 y 97].



Figura 96. Michaël Borremans, *Fiery Limbs*  
Óleo sobre cartón, 23x29cm, 2015



Figura 97. Pieter Bruegel, *The Beekeepers and the Birdnester*  
Tinta sobre papel, 20x30cm, 1568

On canvases, little groups of hooded figures gather against what appears to be the plain backdrop of a studio. Some bear torches, others dance in a circle with arms outstretched like windmills, or gather around... a badger. Is this creature,

<sup>586</sup> Martin Germann en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.40.

posed with a blank sheet of paper, a sacrificial victim, prophet or friendly storyteller? The hooded figures meanwhile conjure demonised and demonic figures from the western cultural consciousness: from women in hijabs to the bloodthirsty inquisitor or Klansman <sup>587</sup>.

Según Hans D. Christ, Michaël Borremans se posiciona en la interminable historia de la pintura y se nutre de ella, presentando aparentemente temas clásicos e incluso mostrando sus mismos patrones de representación. Según dice el propio pintor, la pintura es un objeto con un carácter complejo, y debido a la dimensión histórica es imposible tratarlo de manera imparcial. Hans D. Christ afirma que, sin embargo, esta insistencia en el absurdo y el vacío lo aleja de estas características más tradicionales en la pintura, comparando — como hemos visto también en autores anteriores— las figuras que en ellas aparecen con los personajes de Samuel Beckett en *Waiting for Godot*: “There appear to be direct links between [...] the protagonists in Beckett’s *Waiting for Godot* confronted with an endless postponement of an event, and the figures that strike their “presence” into people’s hearts in Borremans’s paintings” <sup>588</sup>.

En relación a estas incongruencias en las imágenes y la insistencia en el absurdo, Christ pone como ejemplo dibujos como *The Swimming Pool*, *The Burden of Ideas*, o *The German III* —este último con una versión muy similar en video [Figura 98 y 99]—, imágenes que en sus márgenes contienen notas detalladas y bocetos a lápiz que identifican lo representado como un diseño para piezas específicas de arquitectura, paisaje o incluso una instalación de grandes proporciones —dimensiones que se aprecian gracias al tamaño diminuto de las figuras que vagan alrededor de las estructuras—. Estas descripciones parecen ser muy precisas, hasta el punto de especificar exactamente la posición desde la cual se ejecutó el dibujo arquitectónico. Christ se pregunta, sin embargo, “but what public client would want a swimming pool — as is proposed in the drawing of that name — with one end “decorated” with a huge half-length figure portrait that has four bullet holes in the chest and greets bathers with the message “People must be punished” <sup>589</sup>?

---

<sup>587</sup> Sherwin, Skye, *Michael Borremans: This week's new exhibitions*, Londres, The Guardian, 12 Junio 2015, p.36.

<sup>588</sup> Hans D. Christ en: VVAA, *Michaël Borremans. Eating the Beard*, Stuttgart, Hatje Cantz, 2011.

<sup>589</sup> *Ibidem*.





Figura 98. Michaël Borremans, *The German (Part two)*  
Óleo, acuarela y lápiz sobre papel, 24.8x 31.1cm, 2002



Figura 99. Michaël Borremans, *The German* (2006)

Estas imágenes recuerdan lo que Stephen Koch describe sobre las situaciones que se generaban durante las proyecciones de las películas estructurales de Andy Warhol en los cines. En concreto en películas como *Sleep*, donde una parte de un cuerpo se mantenía en el plano durante largos periodos de tiempo, prácticamente inmóvil y a una escala monumental en comparación con el de los espectadores. Como el propio Koch argumenta, “la película siempre en la pantalla. Su tiempo está completamente dissociado del del público; la imagen resplandece en lo alto, majestuosa e independiente. Su aislamiento cinematográfico en la pantalla ejerce una rara fascinación más allá de su inmediata seducción plástica. Aunque sólo se mire la imagen de vez en cuando, sumerge al espectador en una profundidad cinematográfica”<sup>590</sup>. A esto, Stephen Koch añade que “en las primeras proyecciones, el público iba prevenido, y con la intención de pasar la velada. La gente charlaba durante la proyección, salía a buscar una hamburguesa y volvía, saludaba a los amigos y hablaba de los viejos tiempos. Mientras tanto, la película pasaba serenamente en la pantalla de la Cinemateca de los Cineastas. El durmiente respiraba, se revolvía a veces en el sofá”<sup>591</sup>. Jeffrey Grove describe algo bien parecido a Koch, refiriéndose sin embargo a Borremans: ““People Must Be Punished.” Whether it is a giant static backdrop, an animated film projection, or a window into another reality is unclear. What is unmistakable, however, is that the swimmers in the pool are completely indifferent; a community engaged in frivolous activity overtaken by an act of startling oppression”<sup>592</sup>.

<sup>590</sup> Koch, Stephen, *op. cit.*, p.60.

<sup>591</sup> *Ibidem*, p.59.

<sup>592</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.14.

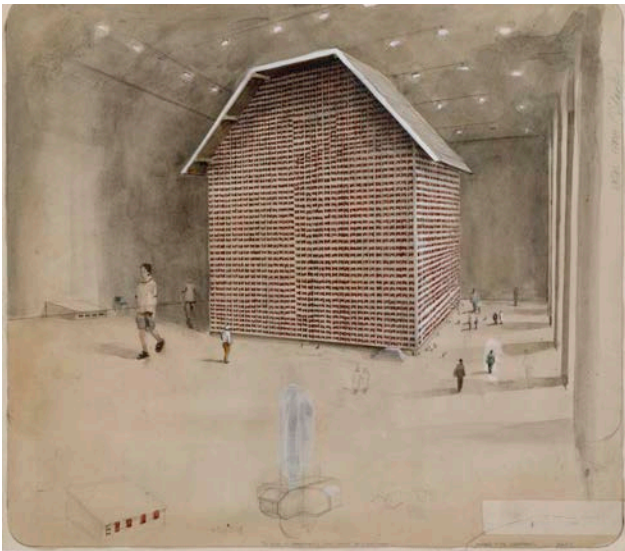


Figura 100. Michaël Borremans, *House of Opportunity*  
Óleo, acuarela y lápiz sobre papel, 26.6x27.9cm, 2003

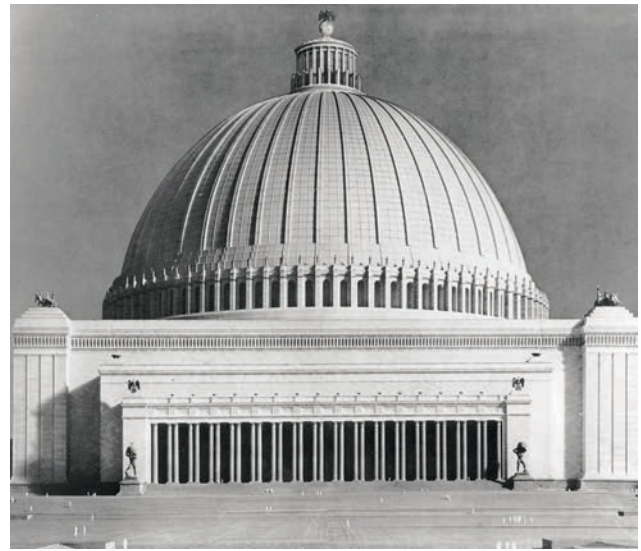


Figura 101. Albert Speer, *Germania Welthauptstadt*

*House of Opportunity* (2002-03) [Figura 100], presenta una singular monstruosidad arquitectónica con ventanas enturbiadas y sin puertas, un objeto extraño y fantástico. Un sarcófago enorme, un mausoleo que contiene y oculta las vidas y los recuerdos de las personas que han vivido allí. En este sentido, y después de analizar las declaraciones de Borremans en las diversas entrevistas, proponemos también paralelismos entre estos dibujos y la arquitectura fascista, con estructuras imponentes de escala desproporcionada en relación al tamaño del propio ser humano, pudiendo encontrar ejemplos de ello en la arquitectura de esta época en el sur de Europa y sobre todo en los planos nacionalsocialistas en Alemania, —en concreto el proyecto de Albert Speer *Germania Welthauptstadt* [Figura 101]— en la cual vemos similitudes y que, en el caso de las producciones de Borremans, ya no se enmarcan en el marco utópico original de esta arquitectura del siglo XX sino todo lo contrario, es decir, una realidad distópica en la cual Borremans sitúa a individuos que parecen habitar en una sociedad totalitaria u opresiva. Estos cambios de escala en las figuras representadas es una de las características principales de algunas de las producciones pictóricas de Borremans y, como decimos, en este tipo de obras —esencialmente dibujos en este caso— esta desproporción es más que evidente. En opinión de Jeffrey Grove,

these drawings dispense with any sense of reality that scale would imply. Indeed, the alluring, multi-mullioned structure functions variously as a miniature table top model (or science experiment) surrounded by Lilliputian bodies, to an enormous installation in the Louvre (In the Louvre — *The House of Opportunity*, 2003), which again dwarfs the figures that surround it. [...] Like other groups of sequential drawings Borremans has executed, this series implies a cinematic



narrative that is constantly shifting and defying expectation — the only connective tissue is the architectural monument as a subject; the *mise-en-scenes* it occupies have a surreal disconnection <sup>593</sup>.



Figura 102. Michaël Borremans, *The Performance*  
Óleo sobre lienzo, 71x83cm, 2004

En la pintura *The Performance* (2002) [Figura 102] sin embargo, no se observa ninguna presencia humana, sólo un trozo de tela con arrugas rectas que cubren una forma cúbica. Una naturaleza muerta que no obstante tiene un gran potencial dinámico y psicológico precisamente por su ambigüedad, dejando abiertas todo tipo de interpretaciones. Según Massimiliano Gioni, “this picture may be the matrix of this transubstantiation, a painting of painting: a representation of the white canvas of the screen, out of which rise impalpable effigies, like dead people emerging from their shrouds and transformed into pure appearance” <sup>594</sup>. Existe una sensación de inmovilidad que invade el trabajo de Borremans. Para este autor, “it is quite significant that the painting titled *The Performance* represents

---

<sup>593</sup> *Ibidem*, p.15.

<sup>594</sup> Philippe-Alain Michaud en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.49.

nothing but a perfectly sealed box, immobile and hidden under a thin veil: for Borremans, the most seductive form of spectacle resides in an act of suspension, a kind of inaction. His idea of theatricality knows no climax or coup — Borremans is not taken by the grand finale; he is more interested in minor notations, subtle tones, and cyclical narratives” <sup>595</sup>.

Para Jeffrey Grove, *The Performance* (2004) representa un cambio importante en la práctica pictórica de Michaël Borremans. Un objeto aislado e inerte, que por otra parte precisamente por su ambigüedad y su vacío posee con un gran un potencial dinámico y psicológico, el de las múltiples posibilidades de interpretación.

What does the white silk scarf draped over the enigmatic box in *The Performance* (2004), signify? What mysteries do the dark green collar, the paper pattern sheets, and the hoary lace veil hold? So timeless are these ornaments, these souvenirs — as though they have inexplicably outlived their owners and outlasted the process of dissolution that one can perceive among them, faint and barely discernible, the shades of those who subsist in this tenebrous limbo <sup>596</sup>.

Otras pinturas cuyo contenido resulta interesante son las que tienen que ver con el dogma religioso, y que fueron pintadas en una capilla que utilizó como estudio durante un tiempo, *The Angel* (2013) [Figura 103] y *The Son* (2013). *The Angel* muestra una figura andrógina de tamaño desproporcionado —el cuadro mide más de tres metros— y que no parece precisamente un ser celestial sino más bien todo lo contrario, algo demoníaco o como mínimo oscuro. La pintura muestra una figura algo inquietante, con la cara cubierta con maquillaje negro que además oculta su rostro, haciendo indefinidas sus facciones. *The Son*, sin embargo, es una pequeña pintura con una gama de colores reducida que podría recordar a algunos cuadros de Velázquez. Sobre estas pinturas en concreto, afirma Jeffrey Grove:

*The Son*, 2013, appears intended to flirt more directly in its association with religious beliefs, especially the magical, mystical, redemptive qualities Faith holds for many believers. *The Son*, as opposed to *The Angel*, is small and intimate, a closely cropped portrait of an adolescent boy's angelic face. Like all of the figures in Borremans' painted universe, the son's gaze is indirect, in this

---

<sup>595</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.19.

<sup>596</sup> Zwirner, David, *op. cit.*, p.41.

case cast downward. But beaming from his eyes are two streams of illumination, or heavenly light. Suggesting states of transcendence, and acts of conference, these two images vibrate with spiritual inflections that are both indescribable and oddly alien in Borremans' oeuvre <sup>597</sup>.



Figura 103. Michaël Borremans, *The Angel*  
Óleo sobre lienzo, 300x200cm, 2013

Jeffrey Grove afirma finalmente que Michaël Borremans “has mastered the use of painting and film to invoke in the viewer a sensory awareness of time in the transitory sense, rather than as a moment frozen in time, the implicit humanity of his characters appears to assert itself more fully” <sup>598</sup>. Como Grove afirma, la sensación que provoca es la de invocar en el espectador una conciencia sensorial del tiempo en un sentido transitorio, en lugar de

---

<sup>597</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.9.

<sup>598</sup> *Ibidem*, p.5.

como un momento congelado en el tiempo. Massimiliano Gioni lo explica de otro modo: “Instead of placing the painting on a timeline, renders the pictorial image as a reification of the conscious notion that it is a unique event — in some ways, the opposite of photography (which is a specific moment on a timeline) and closer to cinema (as reframing, necessarily a construct on which that possible timeline can be structured)” <sup>599</sup>.

---

<sup>599</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, Berlin, Hatje Cantz, 2008, p.36.

### 3.3 Michael Börremans. Cine

Las películas de Michaël Borremans no contienen narración y tampoco hay interpretación en sus actores, no hay ninguna aproximación a su personalidad o carácter. Las tomas son largas y representan movimientos circulares o rastreos que rodean lentamente una puesta en escena mínima. Imágenes cinematográficas que bien podrían ser imágenes fijas, figuras estáticas e inanimadas. Ejemplo de ello es *The Storm* —que posteriormente analizaremos con mayor profundidad— [Figura 104], una película producida en 2006 para ser proyectada en bucle en una pantalla de grandes dimensiones. En la imagen se presenta a tres personas de piel negra con trajes resplandecientes idénticos, de color blanco, sentados en una habitación apenas iluminada. La figura sentada en el centro tiene un objeto en la mano. Según aduce Martin Germann en *Michaël Borremans: Automat* (2009), “the game of interpretation can start now. Who are these men? Where are they? What are they doing? There are no answers in the picture itself. Apart from the light/dark contrasts in the projection, scarcely any movement is perceptible. Tense immobility prevails. As a result of the minimal performance on screen, there is no noticeable boundary between action and setting”<sup>600</sup>. Como se puede comprobar, no recibimos ninguna explicación o solución a lo que está sucediendo, tan sólo el transcurso del tiempo mientras nada digno de mención sucede, y la propia presencia de los tres personajes inmóviles en la escena en este caso concreto.

Everything moves in circle in Borremans' films. Over the last four years, Borremans has created a series of works on film that are almost hypnotic in their reiteration of motives and forms: objects and figures rotate imperceptibly or repeat themselves endlessly, trapped in a mesmerizing routine of cautiously measured postures<sup>601</sup>.

David Coggins, en un texto en relación a la exposición que tuvo lugar en 2009 en la galería David Zwirner en Nueva York, afirma que las películas que se muestran en la misma se desarrollan a un ritmo radicalmente lento, que incluso podrían confundirse con imágenes fijas sino fuese por una luz parpadeante o la propia respiración de los personajes que aparecen en las imágenes. Según Ann Demeester, Borremans se aleja del cine como un medio de reproducción total y explora su potencial como un medio para

---

<sup>600</sup> Martin Germann en: Zwirner, *David*, op. cit., p.34-36.

<sup>601</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, *David*, op. cit., p.19.



Figura 104. Michaël Borremans, *The Storm* (2006)

provocar un estado de vigilia, “[a] sleeping in an awake state of mind”<sup>602</sup>. Según esta autora, de manera peculiar, sus películas desafían nuestra competencia analítica e inducen un estado semejante al sueño. Son circulares y no representan nada; más bien, evocan una atmósfera hipnótica y producen un estado mental similar al de vagar sin rumbo por un paisaje desconocido. Un documento de una actuación que tuvo lugar en un entorno indefinido y atemporal.

*Add and Remove* [2007] is based on a painting [2002] from my first show at David's gallery. What I try to do with films comes out of the paintings. [...] *The Storm* [2006] is a 35mm projection of a live image. But the work is still more painting than film —the medium is film, but the way I approach it is like painting. That's why the films are so unusual. When people ask me if they can screen the films publicly, I can't agree to it because they're really not meant for that<sup>603</sup>.

Según Ann Demeester, “Borremans has the capacity to transform the apparent banality of the everyday into something beyond the ordinary, to mutate the suffocating dreariness of repetitive actions into an enthralling and seemingly endless semiotic chain reaction of

---

<sup>602</sup> Ann Demeester en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.7.

<sup>603</sup> Michaël Borremans en: Coggins, David, *op. cit.*, p.89.



morphing meanings” <sup>604</sup>. Demeester continúa su exposición argumentando que las películas de Borremans están muy lejos de cualquier tipo de lógica tradicional de linealidad narrativa:

The films are presented in the exhibition space as kinds of 'cine-tapestries' that have a presence more than they have duration. [...] Borremans has eliminated what cinema historian Bart Testa calls the "surface distractions" of film-acting, storytelling, scenic fascination in order to create "pure (projected) images" that invite contemplation; each sequence seems unified and autarchic. He never turns his actors into characters or personas; they remain kinds of animated wax dolls that through their actions carried out cautiously and in a subdued mood — create an image <sup>605</sup>.

Como se puede comprobar en la cita anterior, al describir las películas de Borremans, Ann Demeester está expresando las mismas características que antes se han asociado a la imagen tiempo —imágenes que invitan a la contemplación, autárquicas—. Esta autora continúa argumentando que sería demasiado obvio —e implicaría un tipo de análisis cómodo o superficial— definir este tipo de películas como “pinturas en movimiento”, a causa de su falta de desarrollo narrativo y su “mudez terrible”, —“which is louder than any type of speech could ever be” <sup>606</sup>—, además de otras características comúnmente asociadas al cine, como la actuación en los personajes y un argumento en desarrollo. Al contrario,

time appears to be syrupy, viscous liquid: seemingly unproductive movements —but solemnly executed with an intimidating meticulousness— are incessantly repeated until they coagulate into a moment that seems to be the celebration of the absence of progress. Although the films have a minimal anecdotal interest, they are fictions that conjure up a world of pure imagination. Despite their apparent realism they could never be real <sup>607</sup>.

Philippe-Alain Michaud utiliza el concepto *film-paintings* para describir las películas de Borremans, en las que ve paralelismos desde el punto de vista del encuadre, la

---

<sup>604</sup> Ann Demeester en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.7.

<sup>605</sup> *Ibidem*, p.8.

<sup>606</sup> *Ibidem*.

<sup>607</sup> *Ibidem*.



iluminación y sobre todo desde su inmovilidad. Estas películas, mostradas en pantallas planas y proyectadas en bucle, presentan personajes cuyos movimientos en algunos casos son repetitivos y fragmentarios; en la mayoría de los casos, sin embargo, están inmóviles. Imágenes pintadas que cobran vida, contenidas en cápsulas de duración.

Even more than his paintings —of which they are often literal translations— Borremans' films expose the tension between a feeling of immediate proximity and the impression of an unbridgeable distance. It is this contrast that makes them intensely disturbing. Perfectly silent and flooded in a bluish light, his films seem enveloped in an emotional vacuum, as though they had been shot behind a window pane that muffles the sounds and dashes any possibility of identification. Nor is the ritualistic —or possibly onanistic— repetition of gestures that turns these films into the visual equivalent of a soothing caress. It is something that has to do with a sense of inevitability and control, with the radical passivity that the figures in Borremans' films exhibit, as they turn, almost inhuman, into distant objects of desire <sup>608</sup>.

Según Jeffrey Grove, la característica que vincula el cine de Borremans con su producción pictórica es el silencio, una inmovilidad inquietante que conecta con la quietud en sus pinturas, una comparación atribuible al hecho de que Borremans utiliza la película como un medio pictórico. Al igual que sus pinturas, la película no contiene narrativa y los actores carecen de subjetividad, pareciendo más bien objetos inertes en muchos casos. En opinión de Grove, especialmente en cine, pero también a través del acto de pintar, Borremans está transformando activamente sus sujetos a un estado de objeto.

The film was presented on a small LCD screen I had framed like a painting. The original film had been produced by a professional filmmaker. It was based on a drawing from 2002 which I reproduced in three dimensions. The film contains a lot of abstract shots of a girl who slowly spins round in front of the camera. For the film, we had used an old Bolex camera with a special lens. We used film because there are particular shades of colors and shadows that are impossible to achieve with video. Film, as a medium, is in fact very close to painting, much more so than photography <sup>609</sup>.

---

<sup>608</sup> Massimiliano Gioni en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.19.

<sup>609</sup> Michaël Borremans en: Lambrecht, Luk, *op. cit.*, p.75.



Figura 105. Michaël Borremans, *The Feeding* (2006)

Jeffrey Grove señala que cada una de las películas hecha por Michaël Borremans tiene una referencia o influencia de alguna o incluso varias de sus pinturas. Así, *The German* (2004-07), y *Add and Remove* (2007) tienen ambas versiones pictóricas cuyo tema es idéntico e imagen similar. *Weight* (2006) está basado en las pinturas *The Skirt* (2005), *The Skirt 2* (2005) y *Skirt Sculpture* (2005). *The Feeding* (2006), tiene su referente en *One at the Time* (2003); *The Field* (2007) está relacionado con las pinturas *Anna* (2003), *One* (2003), *Blue* (2005), *The Hole* (2006), *Divided* (2006) y *The Giant* (2007). *The Traveler* (2007) está inspirado por *Man with Bonnet* (2005), *Taking Turns* (2009) con *Automat (I)* (2008), *Automat (II)* (2008) y *Automat (III)* (2008). *The Storm* (2006) sin embargo, apunta Grove, es diferente a las demás ya que parece haber sido influenciada por otra película en lugar de una pintura, *The Feeding* (2006) [Figura 105], “perhaps more than any other film to that date, it looks as if it were intended to function equally as painting. As the process of making films has refined and focused his practice, the definition of space, light, and immutable sense of timelessness that pervade Borremans's painting increasingly possess a distinctly cinematic quality”<sup>610</sup>.

En palabras de David Zwirner, “in *Weight* (2006) [Figura 106], a young girl spins obviously in circles; the oppressive mood is reinforced by the unsettling realization that

<sup>610</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.16.



Figura 106. Michaël Borremans, *Weight* (2006)

the girl has no legs and is set upon on a wooden surface like a mannequin”<sup>611</sup>. Los detalles de su ropa son capturados con una gran meticulosidad por la cámara. Cada pliegue de su falda se registra concienzudamente, dando a la película una calidad casi táctil: lo que se está documentando es una visión háptica de objetos y figuras, una mirada hipersensible, que otorga a las proporciones y materiales una calidad de ensueño. Según describe Philippe-Alain Michaud, en *Weight*

a girl revolves slowly: like a curio, a chess piece, or the porcelain figures Borremans has sometimes shown in his paintings —*Odalisk*, *The Fruitbasket* (1999)— she is placed on a smooth black podium into which her legs disappear while her stiffly pleated skirt hovers above it in weightless unreality. The camera moves in very close to the pleats, whose metallic rigidity suggests the blades of an endlessly turning turbine, separated by deep slits of shadow like those between the sheets of cardboard in *The Feeding*<sup>612</sup>.

<sup>611</sup> Zwirner, David, *Michaël Borremans: Magnetics*, Berlin, Hatje Cantz, 2013, p.47.

<sup>612</sup> Philippe-Alain Michaud en: Zwirner, David, *op. cit.*, p.76.



Figura 107. Michaël Borremans, *The Feeding* (2006)

*The Feeding* (2006) [Figura 107], nos presenta a tres personajes vestidos con un uniforme blanco que recuerda a los que se suelen usar en los laboratorios, y que contrasta con sus pieles oscuras. Los personajes parecen estar en un estado de concentración, con la mirada fija puesta en una lámina blanca horizontal que da la sensación de estar levitando. Según Philippe-Alain Michaud,

shown half-length, from behind, or in profile, they slide their upturned hands between the sheets of cardboard without touching them; for four minutes and fifty seconds they impassively perform the same meaningless ritual of mechanical gestures over which the camera glides smoothly in the course of eight shots separated by fades to black. Everything is shot tight-angle, while the backgrounds remain out-of-focus areas of flat monochrome. At the third minute, one of the figures slips the small white panel he is seen holding on his knee in *The Storm* between the layers of cardboard <sup>613</sup>.

En *Add and Remove* (2007), como ya se ha dicho anteriormente, encontramos una proyección basada en una pintura con el mismo título y realizada en 2002. La imagen nos muestra diferentes árboles artificiales en miniatura situados en varios estantes y sus sombras proyectadas en una pared blanca. Durante diecisiete minutos y treinta y dos

<sup>613</sup> *Ibidem*, p.67.

segundos una mano se mueve dentro y fuera de plano, reemplazando estos árboles en miniatura por otros distintos. Como explica Michaud, “replacing one tree with another in a slow irregular process of combination that gradually modifies the landscape in a kind of imaginary stroll on a dollhouse' s scale” <sup>614</sup>.

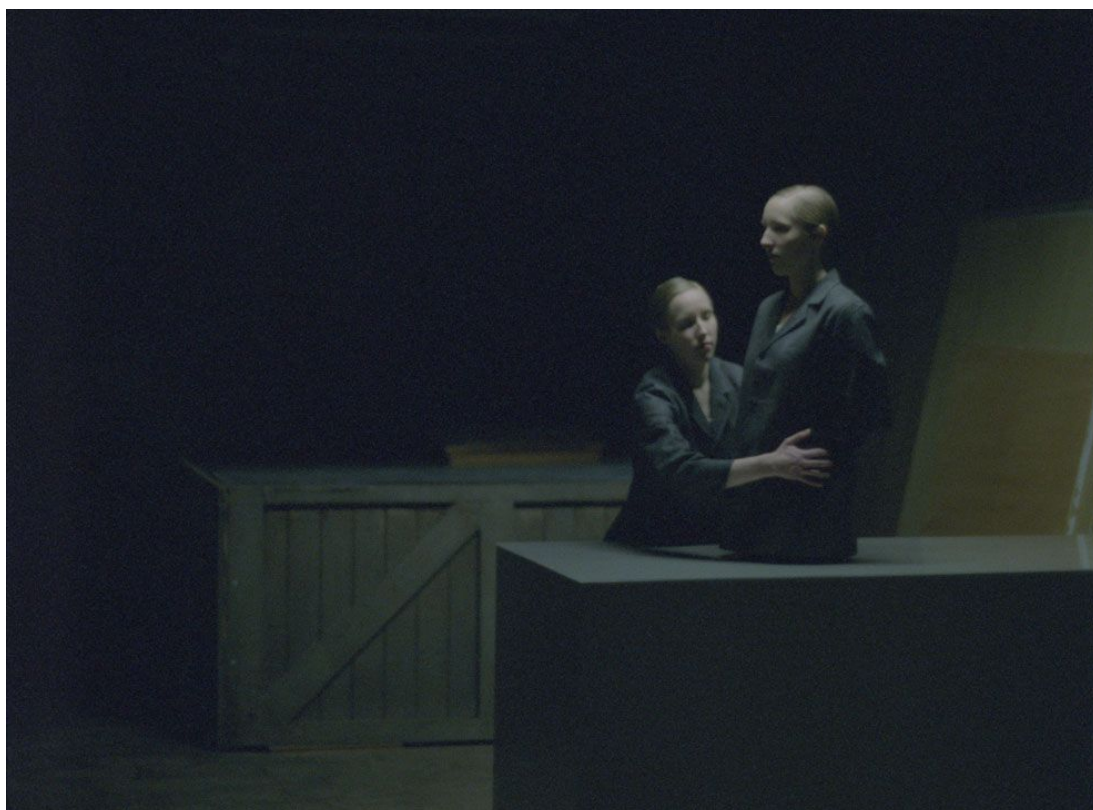


Figura 108. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)

*The Traveler* (2007). En palabras de Philippe-Alain Michaud, “the immobility Borremans seeks to reproduce here on film is that of early photograph, with those interminable exposure times that showed us no much the image of the subject as the duration of his appearance — what Walter Benjamin called his aura. As Canetti puts it, “[i]t is inconceivable how many changes a face can undergo in the course of a single hour” <sup>615</sup>. La película nos presenta desde los hombros hasta su cabeza, la figura de un hombre con un gorro con extraños colgajos de orejas estilo aviador —este gorro también aparece junto con otra figura en la pintura *The Load* (2008)—, y que permanece completamente inmóvil durante todo el transcurso de la película. El único movimiento que se observa es el de la propia luz, cuya dirección cambia paulatinamente con el paso del tiempo, y que

---

<sup>614</sup> *Ibidem*, p.68.

<sup>615</sup> *Ibidem*, p.70.



ilumina su rostro cambiando las sombras proyectadas en él. Como se puede observar en la cita anterior, el autor relaciona esta producción con la fotografía de exposición larga, relacionándola con la imagen durativa del mismo modo que se ha hecho en este estudio en capítulos anteriores.

En la película *Taking Turns* (2009) [Figura 108, 109 y 110], una mujer joven coge un busto que tiene sus mismos rasgos, lo carga a través de una habitación y lo coloca suavemente sobre una tarima. Después de contemplar a su doble por un tiempo, lo lleva de vuelta a su posición inicial y se mira al espejo: comenzando esta acción desde el principio y repitiendo el proceso en bucle. En el cuento *Ligeia*, de Edgar Allan Poe, una mujer muere y vuelve a la vida únicamente para morir una y otra vez, volviendo de la tumba a morir, para finalmente convertirse en una mujer completamente diferente. Según Hans D. Christ, *Taking Turns* (2009) puede verse como una representación de *Ligeia* por parte de Borremans, convirtiéndose esta joven que aparece en la acción en un fantasma que no puede descansar, condenada a repetir por toda la eternidad el drama irreconciliable entre el deseo y el miedo.

*The Field* (2007) es una producción cinematográfica que presenta un primer plano frontal ligeramente elevado del rostro de una joven mujer que mira hacia abajo mientras manipula dos cilindros blancos sobre una mesa de madera. La proyección se reproduce en bucle, con lo que el movimiento de cámara, que rodea la figura desde todos los ángulos, produce este movimiento repetitivo e interminable y en el que además el espectador puede darse cuenta de que la figura sólo es un busto sin extremidades inferiores, situada la figura por tanto encima de la mesa y no alrededor de ella. Según Philippe-Alain Michaud,

projected directly on to the wall, this 16mm loop is an expanded version of *The Consequence*, a brown-toned painting from 2001 in which a woman's hand, resting on a neutral surface on which her shadow is cast, plays with a glass or metal cube. *The Field* also suggests those portrait of women — often in back view, alone against beige or grey monochrome backgrounds, rigorously framed, rendered with photographic precision to be found in the painting of Hammershoi

616.

---

<sup>616</sup> *Ibidem*, p.73.





Figura 109. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)

*The Storm* (2006), como vimos al inicio de este capítulo, parece utilizar los mismos tres hombres que aparecen en *The Feeding* como figuras principales. En el transcurso de la duración del film, de un minuto y siete segundos proyectados también en bucle, las figuras aparecen sentadas en sillas en la esquina de una habitación vacía con paredes blancas. Sus posturas transmiten la sensación de que ya han estado sentadas durante bastante tiempo, como en una sala de espera. Aparte de su vestimenta y color de piel idénticos, no hay una conexión reconocible entre los tres. La persona en el medio está sosteniendo una sábana blanca. La ropa en sí no indica si es ropa de trabajo o institucional. Debido al material satinado brillante, los trajes actúan como reflectores en la penumbra. Como describe Philippe-Alain Michaud, las figuras

slump slightly on their chairs, puppets abandoned in out-of-phase poses that form a kind of rhythmic strip in space, like the trace left by some inert gesticulation. The three men are wearing identical cream-colored uniforms, a mix of work clothing and stage costume, over white shirts — tan in one case. The composition's central figure is holding a rectangular white plaque on his knees. [...] The suits take on a slight sheen under the harsh light of a naked bulb, a light whose jumpy fluctuations —like the lightning flashes of a storm which perhaps gives the work its title— alter the shot by modifying the intensity of the shadows moving imperceptibly on the surface of the wall. Opposite the

screen, row of films side by side on the loop former offer a vertical black surface, smooth and gleaming, an oily surface on which, amid the regular, mechanical whir of the projector, the motionless figures on the screen are reflected in a kind of ghostly displacement, transformed into patches of brightness given life by the unreeling of the film <sup>617</sup>.



Figura 110. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)

En opinión de Hans D. Christ, “what Borremans shows us in *The Storm* is at the same time the systematic deconstruction of the creation of world in films. Not because he deconstructs its continuity but because he breaks the presence of the figures themselves down into individual layers — as materially conditioned light reflections, as individual images, as afterimages, or as elements in the temporality of the film loop” <sup>618</sup>. Jeffrey Grove afirma por otra parte que tal vez más que cualquier otra película que haya producido Borremans, *The Storm* se ve y se siente como si estuviera destinada a funcionar como una pintura, “a quality attributable to the fact that Borremans is using film as a painterly medium” <sup>619</sup>. En opinión de Grove, a lo largo de sus producciones

---

<sup>617</sup> *Ibidem*, p.58.

<sup>618</sup> Hans D. Christ en: VVAA, *Michaël Borremans. Eating the Beard*, Berlin, Hatje Cantz, 2011.

<sup>619</sup> Grove, Jeffrey, *op. cit.*, p.11.

cinematográficas la obra de Borremans ha experimentado cambios también en el campo de la pintura. A medida que el proceso de hacer películas ha refinado y centrado su práctica, la definición de espacio, luz e inmutable atemporalidad que impregna las pinturas de Borremans posee cada vez más una calidad claramente cinematográfica.

[David Coggins] Because the films are very slow.

[Michaël Borremans] Yes. The rhythm is very important — they have to be as slow as breathing. I'm experimenting in the way I show them — mostly on an LCD flat screen which is framed, and this frame is wooden, so the film is like a framed work.

[Michaël Borremans] You can look at the films for two seconds or watch them straight through; they're like a presence.

[Michaël Borremans] That's true — but I don't do that intentionally. It's just there. In *The Storm* it's just three people waiting. The light is flickering. It's a completely still image of people sitting on chairs in costumes of shiny white that looks like the satin fabric in 17th-century paintings. They're just sitting there breathing <sup>620</sup>.

They are experiments, actually. In my opinion, they are more paintings than films; they are just executed in another medium — one that can also have a painterly quality I like. And in some works, or in some ideas, I feel that there needs to be an element of movement, although it can be very, very little, like breathing <sup>621</sup>.

---

<sup>620</sup> Coggins, David, *op. cit.*, p.89-95.

<sup>621</sup> Michaël Borremans en: Heuer, Renko, *op. cit.*, p.17.



## V. Conclusiones

The purpose of art [...] is to repeat the most fundamental ideas, year after year, decade after decade, century after century. Because people forget <sup>622</sup>.

El principal cometido de este estudio ha sido el de elaborar un planteamiento que muestre los paralelismos existentes entre cierto tipo de imágenes pictóricas e imágenes cinematográficas. Como ya comentamos en el principio del trabajo, los indicios encontrados sobre estas similitudes son anteriores a la propia realización del estudio, y no partieron del ámbito teórico sino de la observación de ciertos rasgos inusuales y heterodoxos en algunos planos de la obra cinematográfica de Béla Tarr. Para ello, hemos desarrollado, desde el punto de vista teórico, una investigación que se ha basado en gran parte en las ideas que Gilles Deleuze planteó sobre la imagen cinematográfica y sus distintas naturalezas o funciones: la imagen movimiento y la imagen tiempo; además de los planteamientos de André Bazin y su apuesta por el realismo “temporal” en la imagen cinematográfica, a través de la toma larga. Tomando como punto de partida esta distinción planteada por Deleuze, en su caso exclusivamente aplicada al cine y sus distintas corrientes, en nuestro estudio hemos intentado profundizar en ambos conceptos para comprobar si éstos pueden ser aplicados también a la imagen pictórica.

Antes de tratar las características y diferencias entre imagen movimiento e imagen tiempo, hemos dedicado un capítulo para conocer los diversos estudios a los que hemos tenido acceso, y que tratan las relaciones entre imagen pictórica y cinematográfica. Desde el punto de vista de las influencias pictóricas en el cine, hemos analizado los conceptos de “presencia” e “influencia”, introducidos por José Luis Borau en su libro *La pintura en el cine*. Estos conceptos se ocupan de las alusiones directas a obras pictóricas en el cine y, por otra parte, hacia otro tipo de relaciones más difusas que se podrían plantear en términos de paralelismos en iluminación, fotografía y temas tratados en las propias películas. Aurea Ortiz y María Jesús Piqueras, además, aportan otro tipo de ideas en el marco de las influencias pictóricas en el cine, entre las que hemos destacado el estudio sobre un tipo de plano cinematográfico que plantea paralelismos con la pintura desde el punto de vista compositivo, pero también desde un afán de permanencia y estabilidad en la propia imagen cinematográfica. Este tipo de plano incluso intenta generar una cierta

---

<sup>622</sup> Aleksandr Sokurov en: Jaffe, Ira, *op. cit.*, p.37.

sensación de distanciación, es decir establecer una distancia para que el espectador no se sienta participe de la propia imagen, poniendo como ejemplo de ello la obra cinematográfica de Peter Greenaway y Eric Rohmer.

En los libros *Desencuadres* y *El ojo interminable*, Pascal Bonitzer y Jacques Aumont plantean conceptos que diferencian a su vez distintos tipos de imágenes dentro del marco de la imagen estática. Bonitzer teoriza sobre un momento clave en la evolución de la imagen pictórica, el Renacimiento y la invención de la *perspectiva artificialis*, y Aumont, sin embargo, centra su mirada en el siglo XIX, la invención de la fotografía y el cinematógrafo pocas décadas después. Estos dos momentos son de una gran importancia para la evolución de la imagen pictórica, y en ambos hemos tratado de encontrar los distintos tipos de imagen pictórica que se generan de la mano de las nuevas tecnologías a lo largo de los siglos. Como hemos visto, las imágenes presentan diferencias entre ellas, tanto desde el punto de vista de la función para la que fueron concebidas, como también desde el punto de vista estilístico.

A las ideas de Bonitzer y Aumont, añadimos los conceptos que David Hockney introduce en su libro *El conocimiento secreto*, aportando un punto de vista distinto de esta evolución de la imagen que se inicia en el Renacimiento, y ante todo la importancia de la utilización de la cámara oscura en el proceso de producción de las mismas. Hemos planteado, por tanto, que en los inicios de la evolución de la imagen figurativa que construye un cuadro ventana interviene la tecnología óptica desde mucho antes de la invención de la fotografía, y las consecuencias que de ello se derivan. La acción de encuadrar un espacio a través de un visor, en lugar de crear una ilusión a partir de unas leyes que respondan a una lógica compositiva o jerárquica, genera un fragmento de un espacio en lugar de una composición cerrada, y por tanto en esta imagen se incluye el fragmento de espacio que es el contenido de la imagen, pero también los indicios de lo que no está entre sus márgenes, el fuera de campo. Partiendo de esta premisa, hemos estudiado los conceptos que Noël Burch plantea en su libro *Theory of film practice*, sus reflexiones sobre el fuera de campo y las diferencias en relación a la localización y a la función que desempeñan.

En el segundo capítulo hemos vuelto a tratar los conceptos introducidos por Gilles Deleuze en relación a la imagen cinematográfica con una profundidad mayor, centrándonos en un primer momento en la imagen movimiento. Hemos analizado las posibilidades que la imagen cinematográfica y la imagen pictórica pueden ofrecer a este



respecto, haciendo un repaso de las distintas manifestaciones y variantes de este tipo de lógica en las producciones cinematográficas del siglo XX, y también en la pintura. En relación a esto, hemos planteado tipos de representación que pueden ser asociados a este modo de producir imágenes en relación a la función que desempeñan en la percepción del espectador: el instante pregnante, el relato secuencial, el instante congelado y la superposición de poses. Como ya hemos mencionado en anteriores capítulos, la imagen movimiento es un tipo de imagen que se asocia con los conceptos de causa y efecto, generando una cadena de ellas que contiene datos de sus predecesoras y también sucesoras. Como argumenta Deleuze, este tipo de cadenas generan “una representación indirecta del tiempo, y no nos da de éste una presentación directa, es decir, no nos da una imagen-tiempo” <sup>623</sup>.

El interés que despierta en nosotros el análisis de Deleuze sobre la imagen cinematográfica es debido ante todo a que —además de las diferencias formales—, este autor encuentra divergencias entre los dos tipos de imagen desde el punto de vista de la función para la que fueron creadas o que desempeñan. La función y la forma en la imagen están conectadas y, por tanto, este planteamiento se ocupa también de las diferencias en las características superficiales de la imagen. En el caso de la imagen movimiento en el cine, se encuentran imágenes relativamente cortas en su duración, que desempeñan una función de unidad semántica, cobrando sentido a través de un tipo de montaje en el que el director les da su significado una vez ordenadas de un cierto modo. La imagen tiempo, sin embargo, se caracteriza por planos largos que generan imágenes con un grado mayor de independencia entre ellas, siendo el montaje menos importante en este sentido, y ofreciendo en consecuencia una continuidad temporal en la que el espectador comparte el tiempo representado en la imagen con el suyo propio. Desde la perspectiva de la función de estas imágenes, en la imagen movimiento existe una intención o dirección clara, que se trata de naturalizar u ocultar mediante el montaje, y cuya finalidad es la de crear un relato o transmitir un mensaje. En la imagen tiempo, sin embargo, la función no es tan precisa, ya que ya no hay ni un mensaje ni un relato claro, sino tan sólo una posibilidad de observar, de contemplar la imagen. Existe una clara intención de dar un mayor grado de libertad al espectador para que mire lo representado en su duración. Como hemos visto anteriormente también, Asbjørn Grønstad sugiere, en relación a la imagen tiempo, que su principal finalidad es la de generar una sensación de presencia. Según este autor, para

---

<sup>623</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, p.360.

construir una sensación de este tipo, es necesaria la duración. La temporalidad o la duración es lo que la hace posible y, por tanto, las tomas largas no representan un tiempo vacío, sino que parecen ser un intento de visualización de lo que no se puede visualizar, la presencia.

A primera vista, se puede observar que la imagen cinematográfica y la pictórica presentan diferencias que en un principio podrían parecer insalvables, siendo una imagen estática y la otra en movimiento. Sin embargo, aunque esta diferencia es innegable, podríamos decir con rotundidad, desde la perspectiva histórica propuesta en este estudio, que pintura, fotografía y cine forman parte de una evolución que comienza con la invención del plano figurativo en perspectiva o cuadro ventana en el renacimiento —o incluso desde mucho antes en algunos aspectos—, y parece lógico mantener que, aunque los medios cambien en los distintos momentos históricos, las diferentes intenciones con las que las imágenes fueron creadas —argumentar, relatar, exponer o describir— permiten encontrar herramientas con las que relacionarlas. Y para ello nos apoyamos en razonamientos como los de André Bazin, André Malraux o Ángel Quintana. El primero de ellos, afirma que “el cine no es más que el aspecto más desarrollado del realismo plástico que comenzó con el Renacimiento y encontró su expresión límite en la pintura barroca” <sup>624</sup>, algo que subraya Quintana cuando dice que “para Bazin, el cine no hace más que prolongar la tradición realista de la imagen [...] su objetivo intrínseco, como medio de expresión realista, reside en el modo en que reproduce la significación concreta y esencial del mundo” <sup>625</sup>. Un tipo de cine, por tanto, que se basa en la tradición de las anteriores artes, “un arte cinematográfico precisamente contrario al que se identifica con el cine por excelencia; de un lenguaje cuya unidad semántica y sintáctica no es el plano; en el que la imagen no cuenta en principio por lo que añade a la realidad sino por lo que revela en ella. Para esta tendencia el cine mudo no era de hecho más que una enfermedad: la realidad menos uno de sus elementos” <sup>626</sup>.

Así pues, la imagen estática puede generar estrategias para sugerir una sensación de movimiento -como ya hemos visto- a través del relato secuencial, el instante pregnante y el instante congelado. La imagen movimiento está relacionada, como afirma Deleuze, con

---

<sup>624</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.24.

<sup>625</sup> Ángel Quintana en: Baños Fidalgo, Fernando, *op. cit.*, p.152.

<sup>626</sup> Bazin, André, *op. cit.*, p.86.

imágenes acción, es decir con acciones que permiten generar historias, y esto se puede encontrar en el cine, pero también en la pintura desde mucho antes. Por otra parte, la imagen cinematográfica, donde el tiempo de reproducción de la obra coincide con el tiempo concedido a la lectura, a través de una mayor duración, puede ofrecer la posibilidad al espectador para contemplar la imagen durante mayor tiempo, como se produce en la imagen estática. La imagen tiempo, como hemos visto, tiene una finalidad “contemplativa”, que Deleuze encuentra en el neorrealismo, en el cine de Orson Welles, y de una manera mucho más acentuada posteriormente, como Matthew Flanagan demuestra en su estudio, en el cine experimental de Andy Warhol y Michael Snow y en los distintos autores contemporáneos que producen este tipo de cine denominado como “lento”. Por otra parte, en el marco de la imagen estática —pintura y fotografía—, también hemos expuesto ideas que pueden ser relacionadas con la imagen tiempo, en concreto las de Bonitzer, cuando afirma que “[l]a fotografía se convierte en verdadera fotografía cuando deja de ser foto posada en taller, y pasa a ser foto instantánea al aire libre; a partir de ese momento, no sólo queda afectada la función de semejanza, sino también el movimiento y el espacio en su totalidad”<sup>627</sup>. De la misma manera, como hemos visto en el estudio de Jorge Oter, la imagen pictórica o fotográfica puede ser entendida como un evento —es el caso de Bonitzer—, o como una imagen en sí; es decir, como una imagen movimiento, o una imagen tiempo. Es lo que lleva a Deleuze a plantear una pregunta significativa, descartando la más habitual: “¿qué es lo que hay para ver en la imagen?, y no ya ¿qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente?”<sup>628</sup>. Algo que resulta revelador como apoyo y demostración de la presente tesis.

La imagen tiempo. Un tipo de imagen que ya no tiene una función narrativa, argumentativa o expositiva, sino simplemente contemplativa. Un punto que se ha revelado crucial para la presente tesis. En este sentido, además de todo lo introducido por Deleuze, nos ha sido de gran ayuda las ideas que Jorge Oter propone en su tesis *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica*, concretamente en lo relativo a la imagen estática y el concepto de pose. Hemos propuesto también un estudio de la imagen pictórica figurativa a través del libro *La perspectiva como forma simbólica* de Erwin Panofsky, que describe de manera detallada el concepto de cuadro ventana. Retomamos, por tanto, las ideas expuestas sobre los escritos de Pascal Bonitzer, y su análisis de la

---

<sup>627</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.68.

<sup>628</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, p.361.

imagen pictórica en el Renacimiento y la invención de la *perspectiva artificialis*, pero también el de la introducción de la cámara oscura en el proceso de creación de las propias imágenes. Hemos explicado que en este momento se puede observar un cambio en el tipo de imagen, emancipándose de su función narrativa para ser simplemente descriptiva, como es el caso de la pintura holandesa del siglo XVII y el de Johannes Vermeer. Es evidente que una imagen pictórica descriptiva existe con anterioridad a este momento, pero como hemos propuesto, la más que posible intervención de la cámara oscura en el proceso creativo ofrece ciertas diferencias —en su forma, y en su función— respecto a las imágenes anteriores, hecho que permite proponer que la imagen pictórica holandesa es distinta a las anteriores. Esta imagen pictórica es un fragmento espacial encuadrado, a diferencia de la imagen pictórica italiana renacentista y las anteriores a ésta, y además posee unas cualidades cercanas al reconocimiento atento, acción que precisa de una duración. La imagen pictórica italiana tiene una lógica interna, todo lo necesario está dentro de la misma, es decir, es centrípeta. Por eso mismo se propone en esta tesis que la imagen holandesa es la que realmente genera un verdadero cuadro ventana, en la que comprendemos que no todo está dentro de sus límites, sino que se trata de un fragmento de una totalidad mayor, es decir una imagen centrífuga y, por tanto, está en estrecha relación con el cine.

El caso de Johannes Vermeer, en nuestra opinión, merece un especial interés, ya que en su obra pictórica se encuentra una intención por deshacerse de la narración. También se presenta un fragmento acotado de espacio en el cual no hay un esfuerzo por contar una historia, y que provoca en el espectador la necesidad de intentar completar la información que la imagen no ofrece. Además, creemos que su obra podría encajar prácticamente en la totalidad de las características que se encuentran en el cine lento o la imagen tiempo, es decir un vacío en la narración, una suspensión de la acción, una toma prolongada o duradera —reconocimiento atento—, necesaria para que se produzca un evento ininterrumpido en el que nada digno de mención sucede, un estancamiento de la propia acción. La propia experiencia del tiempo por parte de los personajes dentro de la diegesis, acciones habituales y espacios habitados que muestran una vida cotidiana. En este sentido, intuimos en su obra pictórica un esfuerzo de simplificación que estaría en sintonía con lo que dice Durán Castro, “la imagen cesa de referir a acciones y sólo queda la duración; donde lo óptico y lo sonoro ya no cumplen funciones narrativas” <sup>629</sup>.

---

<sup>629</sup> Durán Castro, Mauricio, *op. cit.*, p.120.

A la hora de estudiar el “fuera de campo” nos ha sido muy útil la tesis de Santiago Fillol, titulada *Manifestaciones de una lejanía (por cercana que pueda estar)*, en la que se investiga en profundidad las características de una imagen que genera un “fuera de campo” que no está destinado a ser resuelto, es decir que queda en suspensión. Este autor dedica gran parte de su estudio a teorizar sobre los distintos fuera de campo, reflexionando sobre los conceptos que Noël Burch y Deleuze plantean sobre esto, y llegando a la conclusión de que la potencia del fuera de campo en la imagen que analiza reiteradamente durante todo su estudio es debido a que se trata de un fuera de campo que nunca será resuelto y además no se sabe ni donde buscarlo, ya que no tiene una ubicación clara. Un fuera de campo irresoluble de características anicónicas. Este tipo de fuera de campo, posible en pintura como hemos defendido, nos ha permitido comprender las distintas opciones posibles en el medio pictórico en este sentido. En pintura, el fuera de campo no puede ser actualizable, es decir no puede ser mostrado en otro plano posterior que resuelva esto, como es el caso del cine. Por tanto, debe permanecer por fuerza en el campo de lo virtual en términos de Deleuze, pero puede tener características de un fuera de campo concreto —sugerir donde está lo ausente en la imagen— o bien no tener ubicación, como es el caso estudiado por Fillol.

Todo lo que se ha puesto en relación a lo largo de la tesis entre las distintas disciplinas se ha llevado a la práctica al estudiar a tres autores que expresamente han realizado un conjunto de trabajos que, aunque a primera vista puedan parecer distintos, ofrecen muchas similitudes desde el punto de vista de la función de sus imágenes y, por tanto, el efecto que éstas provocan en el espectador: Bill Viola, Michaël Borremans y Béla Tarr. Viola es el primero de los autores tratados, en cuya obra hemos identificado una clara influencia de la pintura italiana del Renacimiento en una de sus etapas más conocidas como artista y que nos ha permitido relacionar, por tanto, video y pintura en el marco de la imagen movimiento, tanto desde el tipo del instante pregnante como desde el instante congelado. Además, hemos encontrado una etapa en la que el autor realiza un conjunto de producciones en el medio del video que encajan perfectamente en el marco de la imagen tiempo, con características que pueden asociarse a lo visto en los autores antes analizados en relación al cine lento e incluso al cine estructural y Andy Warhol.

El caso del pintor Borremans es especialmente oportuno en estas relaciones entre disciplinas ya que a menudo, como hemos visto, traslada imágenes previamente

elaboradas en un medio pictórico al medio cinematográfico, presentando éstas características que encajarían perfectamente en las cualidades que diversos autores, como hemos visto, encuentran en el cine lento. En sus escritos, Deleuze planteaba que la posible causa del surgimiento de la imagen desconectada de finalidad u objetivo alguno, la imagen tiempo, era la situación social generada tras el final de la segunda guerra mundial. Flanagan y otros autores, por su parte, apuntan a las circunstancias sociales causadas por el capitalismo tardío y el neoliberalismo como consecuencia del surgimiento de la imagen tiempo en las décadas posteriores. Y, tanto en Borremans como en Béla Tarr, encontramos además un interés por una cierta amenaza enigmática o violencia latente, y también por la idea del Apocalipsis, como hemos encontrado en entrevistas y en sus propias obras. Además, las características que encontramos tanto en la obra de Béla Tarr como en la de Michaël Borremans, dando por hecho que ambas son imágenes tiempo tanto en la pintura como en el cine, presentan ciertas especificidades que no concuerdan con una imagen simplemente descriptiva, durativa, o contemplativa. Además de características como la ambigüedad, los espacios vacíos, o los tiempos muertos, se añaden otros como la presentación de acciones repetidas en bucle y que carecen de sentido, o narraciones que terminan donde empezaron y que, por tanto, trazan formas circulares. A nuestro parecer, se trata sin duda de imágenes tiempo, pero con algún tipo de defecto —creado meticulosa y conscientemente por ambos autores— que no les permite desarrollarse en una dirección lineal, sino circular, terminando donde comienzan y generando algún tipo de circuito que queda en suspensión.

En relación a estos circuitos. Tanto en el caso de estos dos autores, como en la gran mayoría de los anteriormente citados en relación a la imagen tiempo, nos encontramos ante imágenes que no contienen ningún tipo de información que esté motivada por razones causales o narrativas. Sin embargo, tanto en Tarr como en Borremans, encontramos algunas de ellas que, además de eso, impulsan al público a intuir cierta lógica que, por otra parte, es imposible de encontrar: “Un lugar de un misterio, de una narración interrumpida y suspendida, de una eterna pregunta sin respuesta” <sup>630</sup>. La pregunta es cómo se crea esta suspensión. Proponemos una respuesta a partir de una cita de Bordwell: “Nuestra capacidad para descubrir las pistas, para verlas como si formaran sistemas y para concebir expectativas está guiada por nuestras experiencias de

---

<sup>630</sup> Bonitzer, Pascal, *op. cit.*, p.83.



la vida cotidiana y por nuestro conocimiento de las convenciones formales” <sup>631</sup>. Al crear expectativas sobre lo visto participamos del juego que hay en la representación, y la imagen irresoluble nos atrapa. La imagen juega con nuestras expectativas narrativas, para desactivarlas o frustrarlas posteriormente y atraparnos en un circuito. En el caso de la imagen tiempo propuesta por Deleuze, “la situación puramente óptica y sonora (descripción) es una imagen actual pero que en lugar de prolongarse en movimiento se encadena con una imagen virtual y forma con ella un circuito. El problema es saber más exactamente qué es lo que puede desempeñar el papel de imagen virtual. Lo que Bergson llama «imagen-recuerdo» parece reunir a primera vista las cualidades exigidas” <sup>632</sup>. Para proponer nuestra hipótesis sobre las imágenes de Béla Tarr y Michaël Borremans, volvemos a las preguntas citadas más arriba y que Deleuze planteaba entre las diferencias entre la imagen movimiento y la imagen tiempo: “¿qué es lo que hay para ver en la imagen?, y no ya ¿qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente?” <sup>633</sup>. En las imágenes de estos dos autores, se establece un sistema que genera un circuito en el que el espectador se encuentra con una imagen ambigua en la que hay indicios de narración, o narraciones en las que hay ligeras disonancias, y en ambos casos ve frustradas sus expectativas de encontrar sentido en lo representado. Lo representado lleva, por tanto, a un bucle en el que el espectador se dirige de una pregunta a la otra, por tanto no sabe qué es lo que hay que ver en la imagen, ni tampoco qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente.

Like darkness, time is often considered to be invisible. One cannot ‘see’ time and, being invisible, time is, like darkness, hard to understand <sup>634</sup>.

Recapitulando sobre el trabajo realizado, volvemos a preguntarnos qué hacía que en la imagen cinematográfica de Béla Tarr encontrásemos por una parte una gran potencia y por otra un parentesco con la imagen pictórica figurativa. Después de este estudio, nos atrevemos a plantear que el parentesco proviene del estatismo prolongado en la duración del plano, que aparece desconectado de la narración y nos invita a contemplar la imagen, a escanearla con total libertad durante un tiempo al que no estamos acostumbrados

---

<sup>631</sup> Bordwell, David, Thompson, Kristin, *op. cit.*, p.47.

<sup>632</sup> Deleuze, Gilles, *op. cit.*, p.69-71.

<sup>633</sup> *Ibidem*, p.361.

<sup>634</sup> Brown, William en: VVAA, *op. cit.*, p.120.

cuando vamos a ver una película, sino más bien cuando asistimos a una exposición y observamos una pintura. Por otra parte, la fuente de la potencia proviene de la propia naturaleza de la imagen, extremadamente centrifuga. Al permanecer inmóvil y no ofrecer ninguna información que nos permita generar una jerarquía de importancia en lo que contiene, la imagen se hace impenetrable, homogénea, se presenta en su totalidad. Esta imagen consigue activar al mismo tiempo todos los extremos, es decir, las fuentes de un posible cambio en sí misma. Todos los posibles fueros de campo se activan ya que la imagen no apunta en dirección alguna, manteniendo un pulso con todos sus límites al permanecer inmóvil y estable, y generando una potencia que parece crecer cada segundo que permanece inmóvil. Es, en cierto modo, lo que decía Tarkovsky cuando afirmaba que —en relación a la famosa pintura de Leonardo Da Vinci de una mujer que se muestra en *The Mirror*—, “the famous painting is powerful precisely because in it one cannot find anything that one might particularly prefer, one cannot single out any detail from the whole... and so there opens up before us the possibility of interaction with infinity” <sup>635</sup>. Tarkovsky, como vemos, utiliza el concepto de infinitud. Nosotros proponemos en su lugar presencia y tiempo.

---

<sup>635</sup> Valkola, Jarmo, *op.cit.*, p.234.



*Like darkness, time is often considered to be invisible. One cannot 'see' time and, being invisible, time is, like darkness, hard to understand. [...] showing us long, long takes in which 'nothing' happens, we begin to see that other invisible component of the world, time.* <sup>636</sup>

---

<sup>636</sup> Brown, William en: VVAA, *op. cit.*, 2016, p.120.

## Bibliografía

ANDREW, Dudley, *Las principales teorías cinematográficas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978.

ARNHEIM, Rudolph, *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza Forma, 2012.

ARNHEIM, Rudolph, *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós, 1986.

ARNHEIM, Rudolph, *Film as art*, Berkeley, University of California Press, 2006.

AUMONT, Jacques. *El ojo interminable: cine y pintura*, Barcelona, Paidós, 1997.

AUMONT, Jacques, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1985.

BALÁZS, Béla, *Theory of the film (Character and growth of a new art)*, Londres, Dennis Dobson Ltd., 1952.

BAZIN, André, *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 2016.

BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Madrid, Casimiro libros, 2010.

BERGER, John, *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.

BERNARDINI, Anna, *Bill Viola, Reflections*, Milán, Silvana Editoriale, 2008.

BERNIER, Ronald, *The Unspeakable art of Bill Viola*, Oregon, Pickwick Publications, 2014.

BONITZER, Pascal, *Desencuadres: pintura y cine*, Buenos Aires, Santiago Arcos Editor, 2007.

BORAU, José Luis, *La pintura en el cine*, Madrid, Ocho y medio, 2003.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.

BORDWELL, David, *Ozu and the poetics of cinema*, Nueva Jersey, Princeton University Press, 1988.

BORDWELL, David, *Poetics of cinema*, Nueva York, Routledge, 2008.

BOZAL, Valeriano, *Johannes Vermeer de Delft*, Madrid, Tf editores, 2002.

BRESSON, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, Ardora ediciones, 1997.

BURCH, Noël, *To the distant observer, for and meaning in the Japanese cinema*, Los Angeles, University of California Press Berkeley, 1979.

BURCH, Noël, *Theory of Film Practice*, Nueva York, Praeger, 1973.

CALVO SERRALLER, Francisco. "Prólogo" en: BORAU, José Luis, *La pintura en el cine*, Madrid, Ocho y medio, 2003.

CARRERE, Alberto, SABORIT, José, *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000.

CHENG, François, *Empty and full, the language of Chinese painting*, Boston, Shambala, 1994.

CHION, Michel, *David Lynch*, Barcelona, Paidós, 2003.

DELEUZE, Gilles, *La imagen movimiento*, Barcelona, Paidós, 1984.

DELEUZE, Gilles, *La imagen tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987.

DUNCAN, Paul, WANSELIUS, Bengt, *Los archivos personales de Ingmar Bergman*, Köln, Taschen, 2009.



FERNÁNDEZ, DOLORES: *La dama de Corinto, mito fundacional de la pintura y el cine*, en LOSADA GOYA, JOSÉ MANUEL y LIPSCOMB, ANTONELLA: *Mito e interdisciplinariedad. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*, Bari, Levante Editori, 2013, p. 167-173.

GOMBRICH, Ernst, *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, Londres, Phaidon, 2008.

GOMBRICH, Ernst, *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós comunicación, 2007.

GOMBRICH, Ernst, *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza Forma, 1987.

GOMBRICH, Ernst, *La historia del arte*, Londres, Phaidon, 2008.

GROVE, Jeffrey, *Michaël Borremans: Paintings*, Berlin, Hatje Cantz, 2009.

GUERÍN, José Luis, *La dama de Corinto, Un esbozo cinematográfico*, Segovia, Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente, 2010.

HANHARDT G., John, *Bill Viola*, Londres, Thames & Hudson, 2015.

HOCKNEY, David, *Así lo veo yo*, Madrid, Siruela, 1994.

HOCKNEY, David, *El conocimiento secreto*, Barcelona, Destino, 2001.

JAFFE, Ira, *Slow Movies, countering the cinema of action*, Nueva York, Columbia University Press, 2014.

KINTISCH, Christine, *Michaël Borremans. Magnetism*, Berlin, Hatje Cantz, 2013.

KOCH, Stephen, *Andy Warhol Superstar*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1976.

KOVÁCS, András Bálint, *The cinema of Béla Tarr, The circle closes*, Nueva York, Columbia University Press, 2013.

KRACAUER, Sigfried, *Theory of film, The redemption of Physical reality*, Londres, Oxford University Press, 1960.

KRANZFELDER, Ivo, *Hopper*, Köln, Taschen, 2002.

LESSING, Gotthold Ephraim, *Laocoön. An essay on the limits of Painting and Poetry*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1984.

LOSADA, José Manuel y LIPSCOMB, Antonella, *Mito e interdisciplinariedad. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*, Bari, Levante Editori, 2013.

MITRY, Jean, *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1978.

MOURIÑO, José Manuel, *Andrei Tarkovski y el espejo. Estudios de un sueño*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2018.

ORTIZ, Aurea y PIQUERAS, María Jesús, *La pintura en el cine: Cuestiones de representación visual*, Barcelona, Paidós, 2004.

PANOFSKY, Erwin, *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Fábula Tusquets Editores, 2008.

PÉREZ, Xavier, *El suspens cinematogràfic*, Barcelona, Editorial Portic, 1999.

RANCIÈRE, Jacques, *Béla Tarr, The time after*, Minneapolis, Univocal Publishing, 2013.

REISZ, Karel, *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus ediciones, 1987.

ROTHKO, Mark, *Escritos sobre arte (1934-1969)*, Barcelona, Paidós, 2007.

SABORIT, José, *Guía para ver y analizar El sol del membrillo*, Valencia, Nau Llibres y Barcelona, Ediciones Octaedro, 2003.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico*, Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991.

SCHRADER, Paul, *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*, Oakland, University of California Press, 2018.

STAM, Robert, *Film Theory. An introduction*, Nueva Jersey, John Wiley & Sons, 2000.

TARKOVSKI, Andrei, *Esculpir en el tiempo*, Madrid, Rialp, 1996.

TEJEDA, Carlos, *Arte en fotogramas*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2008.

TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza, 2010.

VIOLA, Bill, *Going forth by day*, Nueva York, Guggenheim Museum, 2002.

VVAA, Antonio López. *Dibujos*, Madrid, Tf editores, 2010.

VVAA, Arikha, Madrid, Fundación colección Thyssen-Bornemisza, 2008.

VVAA, Bill Viola, Nueva York, Whitney Museum of Art, 1998.

VVAA, Chuck Close. *Pinturas 1968 – 2006*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007.

VVAA, *Hammershøi i Dreyer*, Barcelona, CCCB, 2007.

VVAA, Michaël Borremans. *Eating the Beard*, Stuttgart, Hatje Cantz, 2011.

VVAA, *Slow cinema*, Edinburgo, Edinburgh University Press, 2016.

VVAA, *Vermeer y el interior holandés*, Madrid, Museo del Prado, 2003.

WILKIN, Karen, *Giorgio Morandi. Obras, escritos, entrevistas*, Barcelona, Polígrafa, 2007.

ZWIRNER, David, *Michaël Borremans: Weight*, Berlin, Hatje Cantz, 2008.

ZWIRNER, David, *Michaël Borremans: Automat*, Berlin, Hatje Cantz, 2009.

ZWIRNER, David, *Michaël Borremans: Magnetics*, Berlin, Hatje Cantz, 2013.

ZWIRNER, David, *Michaël Borremans—Black Mould*, Berlin, Hatje Cantz, 2015.

### Tesis doctorales

BAÑOS FIDALGO, Fernando, *Tiempo lento en el cine y el video contemporáneo* (Tesis doctoral), Madrid Universidad Complutense de Madrid, 2013.

DEL REAL AMADO, Jesús, *Ut Pictura Kynesis: Relaciones entre pintura y cine* (Tesis doctoral), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2007.

FILLOL, Santiago, *Manifestaciones de una lejanía (por cercana que pueda estar)* (Tesis doctoral), Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2002.

FLANAGAN, Matthew, *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film* (Tesis doctoral), Exeter, University of Exeter, 2012.

OTER, Jorge, *Formas de inmovilidad en la imagen cinematográfica* (Tesis doctoral), Bilbao, Universidad del País Vasco, 2013.

SÁNCHEZ QUEVEDO, José Ignacio, *Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg* (Tesis doctoral), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2016.

TEJEDA, Carlos, *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas* (Tesis doctoral), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2011.

### Artículos y blogs

BORDWELL, David, "The sarcastic laments of Béla Tarr", *Observations on film art*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/09/19/the-sarcastic-laments-of-bela-tarr/> (16 Junio 2019)

CAPUTO, Alessandra, "Iconoclasia y «aniconismo»: correspondencias entre el mundo islámico y el mundo cristiano", *Entremons. UPF Journal of world history* nº2, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2011.

COGGINS, David, "An interview by David Coggins", *Art in America*, Nueva York, Brant Publications, 2009, p.89-95.

CUMMING, Laura, "Michael Borremans: Black Mould review—Figments of a highly original mind", *The Observer*, Londres, 2015.

DURÁN CASTRO, Mauricio, "Imagen, movimiento y tiempo", *Artes La revista*, Medellín, Universidad de Antioquía, 2003, p.116-123.

GROVE, Jeffrey, "As sweet as it gets", *Bozar*, Bruselas, 2014, p.3-15.

HE, Weimin, "The mystery of empty space", *Ashmolean* (catálogo exposición), Oxford, University of Oxford, 2005.

HEUER, Renko, "Michael Borremans. Shades of doubt", *Monokultur* n.31, Berlin, 2012, p. 1-22.

KLEIN, Fernando, "La representación de Mahoma: Lo prohibido y lo permitido", *Nómadas. Revista de Crítica de ciencias sociales y jurídicas* nº20, Montevideo, Universidad del trabajo de Uruguay, 2008.

LAMBLIN, Bernard, "Peinture et temps", *Klincksieck (Publications de la Sorbonne)*, Paris, 1983.

LAMBRECHT, Luk, "Michaël Borremans", *Flash Art Magazine* nº39, Milán, 2006, p.75-77.

MURPHY, Patrick, "Borremans' Circus", *The Low Countries* nº14, Amsterdam, 2006, p. 144-149.

RABAZAS, Antonio, "Poéticas transitivas. De La Tempestad de Giorgione a Stalker de Tarkovski", *Revista Opción Número especial 2*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2015.

RIVEROLL, JP, "Entrevista a Carlos Reygadas a propósito de Luz silenciosa", *Clubfonograma*, 2007, <https://clubfonograma.wordpress.com/2007/10/11/riveroll-nos-manda-una-entrevista-con-reygadas/> (16 Junio 2019)

ROMNEY, Jonathan, "Out of the shadows sarcastic", Entrevista en The Guardian, 2001, <https://www.theguardian.com/film/2001/mar/24/books.guardianreview> (16 Junio 2019)

ROSENBAUM, Jonathan, "A Bluffer's Guide to Béla Tarr", Chicago Reader, 1990, <https://www.jonathanrosenbaum.net/1990/05/a-bluffer-s-guide-to-bela-tarr/> (16 Junio 2019)

ROSENBAUM, Jonathan, "Béla Tarr: Del realismo socialista al formalismo demoníaco", Festival Internacional de La Rochelle, 2001, <https://festival-larochelle.org/fr/> (16 Junio 2019)

ROSENBAUM, Jonathan, "Falling Down, Walking, Destroying, Thinking: A Conversation with Béla Tarr", *Cinema Scope no. 8*, 2001.

SCHLOSSER, Eric, "Interview with Béla Tarr: About Werckmeister Harmonies", *Director's Fortnight*, Cannes, 2000, <https://brightlightsfilm.com/interview-bela-tarr-werckmeister-harmonies-cannes-2000-directors-fortnight/#.W2WMKn59jaY> (16 Junio 2019)

SHERWIN, Skye, "Michael Borremans: This week's new exhibitions", The Guardian, Londres, 12 Junio 2015.

THEYS, Hans, "Het mysterie Michaël Borremans", *Openbaar Kunstbezit Vlaanderen*, Gent, 2014, p-1-39.

VALKOLA, Jarmo, "*Visual Thinking and Various European Cinematic Landscapes - Examples from Peter Greenaway, Theo Angelopoulos, Béla Tarr and Andrei Tarkovsky*", Universidad de Jyväskylä, Jyväskylä, 1998, p.211-238.



VILA DOMINI, David, "Philip Steadman Vermeer's camera and David Hockney Secret Knowledge reviewed by David A.Vila Domini", *Nexus Network Journal vol.4 no.2*, 2002, <https://www.nexusjournal.com/volume-4/number-2-november-2002.html> (16 Junio 2019)

WITTOCX, Eva, "Michaël Borremans", *Flash Art Magazine nº37*, Milán, 2004, p.111.

### Emisiones radiofónicas

ADLER, Laure, Hors-Champs, *Radio interview with Béla Tarr*, France Culture, 2001, <https://www.franceculture.fr/emissions/hors-champs/bela-tarr-rediffusion-de-lemission-du-9-mars-2011> (16 Junio 2019)



## Filmografía

Percy Adlon

*Bagdad Cafe* (1987)

Chantal Akerman

*Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975)

*Toute une nuit* (1982)

*D'Est* (1993)

Lisandro Alonso

*La libertad* (2001)

*Los muertos* (2004)

*Fantasma* (2006)

*Liverpool* (2008)

Theo Angelopoulos

*Voyage to Cythera* (1984)

*The Beekeeper* (1986)

*Landscape in the Mist* (1988)

*The Suspended Step of the Stork* (1991)

*Ulysses' Gaze* (1995)

*Eternity and a Day* (2004)

*The Dust of Time* (2008)

Michelangelo Antonioni

*La notte* (1960)

*L'Avventura* (1960)

*Eclipse* (1962)

*Red Desert* (1964)

*Blow-Up* (1966)

*The Passenger* (1976)

Olivier Assayas

*Boarding Gate* (2007)

Jean-Jacques Beineix

*Diva* (1981)

James Benning

*Landscape Suicide* (1986)

*Used Innocence* (1989)

Ingmar Bergman

*The Seventh Seal* (1957)

*Wild Strawberries* (1957)

*Persona* (1966)

Wang Bing

*Tie Xi Qu: West of the Tracks* (2003)

Peter Bogdanovich

*The Last Picture Show* (1971)

John Boorman

*Excalibur* (1981)

Michaël Borremans

*The German* (2004-07)

*Weight* (2006)

*The Feeding* (2006)

*The Storm* (2006)

*Add and Remove* (2007)

*The Field* (2007)

*The Traveler* (2007)

*Taking Turns* (2009)

Robert Bresson

*Diary of a Country Priest* (1950)

*A Man Escaped* (1956)

*Pickpocket* (1959)

*Mouchette* (1967)

*L'Argent* (1983)

Clarence Brown

*Anna Christie* (1930)

Luis Buñuel

*Un chien Andalou* (1929)

Nuri Bilge Ceylan

*Clouds of May* (2000)

*Distant* (2002)

*Climates* (2006)

*Three Monkeys* (2008)

*Once Upon a Time in Anatolia* (2011)

*Winter Sleep* (2014)

René Clair

*Entr'acte* (1924)

*Sous les toits de Paris* (1930)

*Quatorze Juillet* (1933)

Henri-Georges Clouzot

*Le Mystère Picasso* (1956)

Francis Ford Coppola

*The Rain People* (1969)

Pedro Costa

*Casa de Lava* (1994)

*Ossos* (1997)

*In Vanda's Room* (2000)

*Colossal Youth* (2006)

*Horse Money* (2014)

Vittorio De Sica

*Bicycle Thieves* (1947)

*Miracle in Milan* (1951)

*Umberto D* (1951)

*The Last Judgement* (1961)

Lav Díaz

*Season of the Devil* (2018)

*The Woman Who Left* (2016)

Carl Theodor Dreyer

*The President* (1919)

*The Passion of Joan of Arc* (1928)

*Vampyr* (1932)

*Vredens Dag* (1943)

*Ordet* (1955)

*Gertrud* (1964)

Marcel Duchamp

*Anemic Cinema* (1926)

Marguerite Duras

*India Song* (1975)

Viking Eggeling

*Diagonale symphonie* (1924)

Sergei Eisenstein

*Strike!* (1924)

*Battleship Potemkin* (1925)

*October: Ten Days That Shook the World* (1927)

*The General Line, Old And New* (1929)



Victor Erice

*El espíritu de la colmena* (1973)

*El sur* (1983)

*El sol del membrillo* (1992)

Rainer Werner Fassbinder

*Tropfen auf heiße Steine* (1999)

*Bremen Freedom* (1972)

*The Bitter Tears of Petra Von Kant* (1972)

*Katzelmacher* (1969)

György Fehér

*Szürkület* (1990)

*Szenvedély* (1998)

Federico Fellini

*La Strada* (1954)

*La Dolce Vita* (1960)

*8 1/2* (1963)

*Roma* (1972)

*Amarcord* (1973)

Jacques Feyder

*La kermesse héroïque* (1935)

Benedek Flieghauf

*The Forest* (2003)

*Dealer* (2004)

Philippe Garrel

*Elle a passé tant d'heures sous les sunlights* (1985)

John Gianvito

*Profit motive and the whispering wind* (2007)

## Jean-Luc Godard

*À bout de souffle* (1960)

*Vivre sa vie* (1962)

*Le Mépris* (1963)

*Lemmy contra Alphaville* (1965)

*Week-end* (1967)

*Deux ou trois choses que je sais d'elle* (1967)

*Tout va bien* (1972)

## Peter Greenaway

*The Draughtsman's Contract* (1982)

*A Zed & Two Noughts* (1985)

*The Belly of an Architect* (1987)

*Drowning by Numbers* (1988)

*The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover* (1989)

*The baby of Mâcon* (1993)

## D. W. Griffith

*The Massacre* (1912)

*The Birth of a Nation* (1915)

*Intolerance* (1916)

*Broken Blossoms* (1918)

## Todd Haynes

*Safe* (1995)

*Far from Heaven* (2002)

*I'm Not There* (2007)

## Howard Hawks

*Río Bravo* (1959)

## Werner Herzog

*Aguirre, der Zorn Gottes* (1972)

*Kaspar Hauser - Jeder für sich und Gott gegen alle* (1974)

*Nosferatu: Phantom der Nacht* (1979)

Walter Hill

*Hard Times* (1975)

Hou Hsiao-Hsien

*A Time to Live, A Time to Die* (1985)

*Good Men, Good Women* (1995)

*Goodbye South, Goodbye* (1996)

*Flowers of Shanghai* (1998)

*Millennium Mambo* (2001)

*Café Lumière* (2003)

*Flight of the Red Balloon* (2007)

*The Assassin* (2015)

Peter Hutton

*Budapest Portrait (Memories of a City)* (1986)

*Landscape (for Manon)* (1987)

Attila Janisch

*Árnyék a havon* (1992)

Alfred Hitchcock

*Rear Window* (1954)

*Vertigo* (1959)

*Psycho* (1960)

*The Birds* (1963)

*Frenzy* (1972)

Peter Hutton

*Study of a River* (1997)

Miklós Jancsó

*The Red and the White* (1967)

*The Round-Up* (1966)

*Red Psalm* (1972)

*My Way Home* (1965)

*Electra, My Love* (1974)

**Jim Jarmusch**

*Stranger Than Paradise* (1984)

*Down by Law* (1986)

*Mystery Train* (1989)

*Night on Earth* (1991)

*Dead Man* (1995)

*The Limits of Control* (2009)

**Liu Jiayin**

*Oxhide* (2005)

*Oxhide II* (2009)

*The Keyholder* (2011)

**Fred Kelemen**

*Frost* (1997)

**Abbas Kiarostami**

*Through the Olive Trees* (1994)

*Taste of Cherry* (1997)

*The Wind Will Carry Us* (1999)

*Five Dedicated to Ozu* (2003)

*Shirin* (2008)

**Krzysztof Kieslowski**

*A Short Film About Love* (1988)

*A Short Film About Killing* (1988)

*The Double Life of Veronique* (1991)

*Three Colors: Blue* (1993)

*Three Colors: Red* (1994)

**Elem Klimov**

*Come and See* (1985)

Stanley Kubrick

*Barry Lyndon* (1975)

Fritz Lang

*Der Müde Tod* (1921)

*Dr. Mabuse, the Gambler* (1922)

*Die Nibelungen* (1924)

*Metropolis* (1927)

Fernand Léger

*Ballet Mécanique* (1924)

Sharon Lockhart

*Teatro Amazonas* (1999)

*Lunch Break* (2008)

*Podworka* (2009)

*Twenty Cigarettes* (2011)

Sergei Loznitsa

*Portret* (2002)

Auguste y Louis Lumière

*L'arrivée d'un Train à la Ciotat* (1896)

David Lynch

*Six men getting sick* (1967)

*Eraserhead* (1977)

*The Elephant Man* (1980)

*Dune* (1984)

*Blue Velvet* (1986)

*Wild at Heart* (1990)

*Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992)

*Lost Highway* (1997)

*The Straight Story* (1999)

*Mulholland Drive* (2001)

*Inland Empire* (2006)

Terence Malick

*Badlands* (1973)

*Days of Heaven* (1974)

Raya Martin

*Autohystoria* (2007)

Sam Mendes

*Road to Perdition* (2002)

Tsai Ming-Liang

*Rebels of the Neon God* (1992)

*Vive L'Amour* (1994)

*The River* (1997)

*The Hole* (1998)

*What Time Is It There?* (2001)

*Goodbye, Dragon Inn* (2003)

*I Don't Want to Sleep Alone* (2006)

*Face* (2009)

*Stray Dogs* (2013)

Kenji Mizoguchi

*The Water Magician* (1933)

*Sisters of the Gion* (1936)

*Osaka Elegy* (1936)

*Women of the Night* (1948)

*Miss Oyu* (1951)

*The Life of Oharu* (1952)

*Ugetsu* (1953)

*Sansho Dayu* (1954)



Robert Mulligan

*Summer of 42* (1971)

Cristian Mungiu

*Lost and Found* (2005)

*4 Months, 3 Weeks and 2 Days* (2007)

*Tales from the Golden Age* (2009)

*Beyond the Hills* (2012)

*Graduation* (2016)

F. W. Murnau

*Nosferatu, a Symphony of Horror* (1922)

*The Finances of the Grand Duke* (1924)

*The Last Laugh* (1924)

Cristian Nemescu

*Mihai and Cristina* (2001)

*C Block Story* (2003)

*Marilena de la P7* (2006)

*California Dreamin'* (2007)

Manoel de Oliveira

*Inquietude* (1998)

*A Talking Picture* ( 2003)

*Christopher Columbus, the Enigma* (2007)

Ermanno Olmi

*Il Posto* (1961)

*The Tree of Wooden Clogs* (1978)

*I Fidanzati* (1963)

Nagisha Oshima

*The Ceremony* (1971)

*Death by Hanging* (1968)

## Yasujiro Ozu

*Only son* (1936)

*Toda Family* (1941)

*There Was a Father* (1942)

*Late Spring* (1949)

*Early Summer* (1951)

*Tokyo Story* (1953)

*Floating Weeds* (1959)

*Late Autumn* (1960)

*The End of Summer* (1961)

*An Autumn Afternoon* (1962)

## Sergei Parajanov

*Sayat Nova* (1969)

## Pier Paolo Pasolini

*Teorema* (1968)

*Oedipus Rex* (1967)

*The Decameron* (1971)

*The Gospel According to St. Matthew* (1964)

*Porcile* (1969)

*Accattone* (1961)

## Roman Polanski

*Knife in the Water* (1962)

*Macbeth* (1971)

*Tess* (1979)

*The Pianist* (2002)

## Corneliu Porumboiu

*12:08 East of Bucharest* (2006)

*Police, Adjective* (2009)

*When Evening Falls on Bucharest or Metabolism* (2013)

*The Second Game* (2014)

*The Treasure* (2015)

Edwin S. Porter

*Life of an American Fireman* (1903)

Cristi Puiu

*The Death of Mr. Lazarescu* (2005)

*Sieranevada* (2016)

*Bridges of Sarajevo* (2014)

*Aurora* (2010)

Man Ray

*Le retour à la raison* (1923)

*Emak bakia* (1926)

Godfrey Reggio

*Koyaanisqatsi* (1982)

Kelly Reichardt

*Old Joy* (2006)

*Wendy and Lucy* (2008)

*Meek's Cutoff* (2010)

*Night Moves* (2013)

*Certain Women* (2016)

Karel Reizs

*The French Lieutenant's Woman* (1981)

Jean Renoir

*La Grande Illusion* (1937)

*La Bête Humaine* (1938)

*La règle du jeu* (1939)

Alain Resnais

*Van Gogh* (1948)

*Paul Gauguin* (1950)

*Last Year at Marienbad* (1961)

*Muriel* (1963)

**Carlos Reygadas**

*Japón* (2002)

*Silent Light* (2007)

**Hans Richter**

*Rythmus 21,23 y 25* (1921-1925)

*Inflaction* (1927-1928)

*Vormittagsspuk* (1927-1928)

*Rennsymphonie* (1928-1929)

**Roberto Rossellini**

*Roma, città aperta* (1945)

*Paisà* (1946)

*Germania anno zero* (1948)

*Europa '51* (1952)

**Walter Ruttmann**

*Opus I-IV* (1919-1923)

**Martin Scorsese**

*Raging Bull* (1980)

**Albert Serra**

*Honor de cavalleria* (2006)

*El cant dels ocells* (2008)

*Els noms de Crist* (2010)

*El senyor ha fet en mi meravelles* (2011)

*La mort de Louis XIV* (2016)

**Michael Snow**

*Wavelength* (1967)

*La région centrale* (1971)

**Ridley Scott**

*The Duellists* (1977)

*Blade Runner* (1982)

**Alexander Sokurov**

*The Second Circle* (1990)

*Kamen* (1992)

*Whispering Pages* (1994)

*A Humble Life* (1997)

*Mother and Son* (1997)

*Moloch* (1999)

*Taurus* (2000)

*Russian Ark* (2002)

*The Sun* (2005)

**Árpád Sopsits**

*Céllövölde* (1990)

**Steven Spielberg**

*Jaws* (1975)

*Close Encounters of the Third Kind* (1977)

*Raiders of the Lost Ark* (1981)

*Empire of the Sun* (1987)

*Hook* (1991)

*Jurassic Park* (1993)

**Jean-Marie Straub - Danièle Huillet**

*Machorka- Muff* (1963)

*The Chronicle of Anna Magdalena Bach* (1968)

*History Lessons* (1972)

*Moses and Aaron* (1975)

*From the Clouds to the Resistance* (1979)

*Too Early, Too Late* (1982)

Ildikó Szabó

*Gyerekgyilkosságok* (1993)

János Szász

*Woyzeck* (1994)

Andrei Tarkovsky

*Ivan's Childhood* (1962)

*Andrei Rublev* (1966)

*Solaris* (1972)

*Mirror* (1975)

*Stalker* (1979)

*Nostalghia* (1983)

*The Sacrifice* (1986)

Béla Tarr

*Family Nest* (1977)

*The Outsider* (1981)

*Macbeth* (1982)

*Kárhozat* (1988)

*Satantango* (1994)

*Werckmeister Harmonies* (2000)

*The Turin Horse* (2011)

François Truffaut

*Les 400 coups* (1959)

*Jules et Jim* (1962)

Gus Van Sant

*To Die For* (1996)

*Good Will Hunting* (1997)

*Finding Forrester* (2000)

*Gerry* (2002)

*Elephant* (2003)

*Last Days* (2005)

*Paranoid Park* (2007)

*Milk* (2008)

## Bill Viola

*A Million other Things* (1975)

*Migration* (1976)

*The Reflecting Pool* (1977-79)

*Chott El-Djerid (A Portrait In Light And Heat)* (1979)

*Hatsu-Yume (First Dream)* (1981)

*Room for St. John of the Cross* (1983)

*Anthem* (1983)

*Passage* (1987)

*The City of Man* (1989)

*The Sleepers* (1992)

*Nantes Triptych* (1992)

*Slowly Turning Narrative* (1992)

*Tiny Deaths* (1993)

*Stations* (1994)

*The Veiling* (1995)

*The Greeting* (1995)

*The Crossing* (1996)

*The Messenger* (1996)

*The Tree of Knowledge* (1997)

*The Passions* (2000)

*Eternal Return* (2000)

*Silent Mountain* (2001)

*Five Angels for The Millennium* (2001)

*Catherine's Room* (2001)

*Man of Sorrows* (2001)

*Four Hands* (2001)

*Going Forth by Day: The Path, The Deluge, The Voyage, First Light* (2002)

*Emergence* (2002)

*The Innocents* (2007)



*Three Women* (2008)

*The Dreamers* (2013)

*Inverted Birth* (2014)

*Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)* (2014)

*Mary* (2016)

Luchiano Visconti

*Ossessione* (1943)

*La terra trema* (1948)

Andrzej Wajda

*Ashes and Diamonds* (1958)

Andy Warhol

*Haircut* (1963)

*Blow Job* (1963)

*Sleep* (1963)

*Empire* (1964)

*Chelsea Girls* (1966)

Peter Webber

*Chop Suey* (2001)

*Girl With a Pearl Earring* (2003)

Apichatpong Weerasethakul

*Blissfully Yours* (2002)

*Syndromes and a Century* (2007)

*Mekong Hotel* (2012)

Orson Welles

*Citizen Kane* (1941)

Wim Wenders

*Die Angst des Tormanns beim Elfmeter* (1972)

*Paris, Texas* (1984)

*Der Himmel über Berlin* (1987)

*In Weiter Ferne, so Nah* (1993)

*The End of Violence* (1997)

Zhang Yimou

*Red Sorghum* (1983)

*Ju Dou* (1990)

*Raise the Red Lantern* (1991)

*Curse of the Golden Flower* (2006)

Jia Zhang-ke

*Platform* (2000)

*The World* (2004)

*Dong* (2006)

*Still Life* (2006)

*24 City* (2008)



## Listado de imágenes

Figura 1. Jacques Feyder, *La Kermesse Héroïque* (1935)

Figura 2. Carl Theodor Dreyer, *Dies Irae* (1943)

Figura 3. Peter Greenaway, *A Zed & Two Noughts* (1985)

Figura 4. Terrence Malick, *Days of Heaven* (1978)

Figura 5. Peter Webber, *Girl with a Pearl Earring* (2003)

Figura 6. Todd Haynes, *Far from Heaven* (2002)

Figura 7. Edward Hopper, *Eleven a.m.*, Óleo sobre lienzo, 71x91cm, 1926

Figura 8. Sano di Pietro, *The Meeting of Saint Anthony and Saint Paul*, Témpera sobre tabla, 46.5x33cm, 1430-35

Figura 9. Piero della Francesca, *Flagellation of Christ*, Óleo y témpera sobre tabla, 58x81cm, 1455

Figura 10. Hermanos Limbourg, *Très Riches Heures du duc de Berry*, Témpera sobre tabla, 22x13cm, 1412-1416

Figura 11. Édouard Manet, *At the Races*, Óleo sobre tabla, 12x22cm, 1875

Figura 12. Yasujiro Ozu, *Late Autumn* (1960)

Figura 13. Agnolo Bronzino, *Lodovico Capponi*, Óleo sobre tabla, 116.5x85.7cm, 1550–55

Figura 14. Edward Hopper, *Girl at Sewing Machine*, Óleo sobre lienzo, 48x46cm, 1921

Figura 15. Diego Velázquez, *Las Meninas*, Óleo sobre lino, 318x276cm, 1656

Figura 16. Peter Paul Rubens, *Die heilige familie mit dem korb*, Óleo sobre lienzo, 170x129cm, 1616-1617

Figura 17. Edgar Degas, *Danseuses à leur toilette*, Pastel sobre papel, 63x48cm, 1880

Figura 18. Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase*, Óleo sobre lienzo, 147x89cm, 1912

Figura 19. Édouard Manet, *Gare Saint-Lazare*, Óleo sobre lienzo, 93x111cm, 1873

Figura 20. Thomas Le Myésier, *Breviculum ex artibus Raimundi Lulli electum*, 1322

Figura 21. Jan Van Eyck, *Ghent Altarpiece* (Detalle, abierto), Tempera y Óleo sobre tabla, 350cmx460cm, 1432

Figura 22. Jan Van Eyck, *Ghent Altarpiece* (Cerrado), Tempera y Óleo sobre tabla, 350cmx460cm, 1432

Figura 23. Pietro Perugino, *Entrega de las llaves de San Pedro*, Fresco, 335x550cm, 1481-1482

Figura 24. Antonello della Messina, *San Jerónimo en su estudio*, Óleo sobre tabla, 46x36.5cm, 1574

Figura 25. Albrecht Dürer, *San Jerónimo en su gabinete*, Aguafuerte, 24.7x18.8cm, 1514

Figura 26. Johannes Vermeer, *Woman Holding a Balance*, Óleo sobre lienzo, 42.5x38cm, 1662–1663

Figura 27. Gerard Ter Borch, *Apfelschälerin*, Óleo sobre lino, 36,5x30,5cm, 1660

Figura 28. Johannes Vermeer, *The Geographer*, Óleo sobre lienzo, 45x51cm, 1669

Figura 29. Johannes Vermeer, *Woman reading a letter*, Óleo sobre lienzo, 46,5x39cm, 1663

Figura 30. Johannes Vermeer, *Woman reading a letter*, Óleo sobre lienzo, 46,5x39cm, 1663

Figura 31. Peter Paul Rubens, *The Descent from the Cross*, Óleo sobre tabla, 420x320cm, 1612-1614

Figura 32. Jan Van Eyck, *Portrait of Giovanni Arnolfini and his wife*, Óleo sobre tabla, 82x60cm, 1434

Figura 33. Johannes Vermeer, *The Art of Painting*, Óleo sobre lienzo, 130x110cm, 1665–1668

Figura 34. Jacques Tournier, *Cat People* (1942)

Figura 35. Luchino Visconti, *La terra trema* (1948)

Figura 36. Orson Welles, *Touch of Evil* (1958)

Figura 37. Ingmar Bergman, *The Seventh Seal* (1957)

Figura 38. Andy Warhol, *Empire* (1964)

Figura 39. Andrei Tarkovsky, *Stalker* (1979)

Figura 40. Andrei Tarkovsky, *Zerkalo* (1975)

Figura 41. Yasujiro Ozu, *An Autumn Afternoon* (1962)

Figura 42. Yasujiro Ozu, *Late Spring* (1949)

Figura 43. Yasujiro Ozu, *Good morning* (1959)

Figura 44. Yasujiro Ozu, *Tokyo Story* (1953)

Figura 45. Michelangelo Antonioni, *L'eclisse* (1962)

Figura 46. Theo Angelopoulos, *Voyage to Cythera* (1984)

Figura 47. Theo Angelopoulos, *The Suspended Step of the Stork* (1991)

Figura 48. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)

Figura 49. Kelly Reichardt, *Meek's Cutoff* (2010)

Figura 50. Kelly Reichardt, *Meek's Cutoff* (2010)

Figura 51. Albert Serra, *Honor de Cavalleria* (2006)

Figura 52. Cristian Mungiu, *4 Months 3 Weeks And 2 Days* (2007)

Figura 53. Gus Van Sant, *Elephant* (2003)

Figura 54. Victor Erice, *El sol del membrillo* (1992)

Figura 55. Carl Theodor Dreyer, *Gertrud* (1964)

Figura 56. Wilhelm Hammershoi, *Sun in room III*, Óleo sobre lienzo, 54x66cm, 1903

Figura 57. Tsai Ming-liang, *Vive l'amour* (1995)

Figura 58. Abbas Kiarostami, *Five dedicated to Ozu* (2003)

Figura 59. Lisandro Alonso, *Liverpool* (2008)

Figura 60. Nuri Bilge Ceylan, *Climates* (2006)

Figura 61. Hou Hsiao-Hsien, *Goodbye Dragon Inn* (2003)

Figura 62. Jia Zhangke, *Still life* (2006)

Figura 63. Liu Jiayin, *Oxhide II* (2009)

Figura 64. Gary Hill, *Viewer* (1996)

Figura 65. Bill Viola, *Mary* (2016)

Figura 66. Bill Viola, *The Greeting* (1995)

Figura 67. Bill Viola, *The Quintet of the Astonished* (2000)

Figura 68. Bill Viola, *Emergence* (2002)

- Figura 69. Bill Viola, *A million other Things* (1975)
- Figura 70. Bill Viola, *The Reflecting Pool* (1977-79)
- Figura 71. Bill Viola, *Sleepers* (1992)
- Figura 72. Bill Viola, *Three Women* (2008)
- Figura 73. Bill Viola, *Martyrs* (2014)
- Figura 74. Bill Viola, *Acceptance* (2008)
- Figura 75. Bill Viola, *Observance* (2010)
- Figura 76. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)
- Figura 77. Gus Van Sant, *Gerry* (2002)
- Figura 78. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)
- Figura 79. Béla Tarr, *The Man from London* (2007)
- Figura 80. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)
- Figura 81. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)
- Figura 82. Béla Tarr, *Almanac of Fall* (1984)
- Figura 83. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)
- Figura 84. Béla Tarr, *Karhozat* (1988)
- Figura 85. Béla Tarr, *Karhozat* (1988)
- Figura 86. Béla Tarr, *Werckmeister Harmonies* (2000)
- Figura 87. Béla Tarr, *Sátántangó* (1994)
- Figura 88. Michaël Borremans, *The Apron*, Óleo sobre lienzo, 38x52cm, 2009
- Figura 89. Michaël Borremans, *Skirt*, Óleo sobre lienzo, 70x60cm, 2005
- Figura 90. Michaël Borremans, *Time*, Óleo sobre lienzo, 50x42cm, 2007
- Figura 91. Michaël Borremans, *The Ear*, Óleo sobre lienzo, 42x53cm, 2011
- Figura 92. Michaël Borremans, *The Devil's Dress*, Óleo sobre lienzo, 200 x 300 cm, 2011
- Figura 93. Diego Velázquez, *Portrait of a Man*, Óleo sobre lienzo, 68x55cm 1630–1635
- Figura 94. Michaël Borremans, *Automat (I)*, Óleo sobre lienzo, 80x60cm, 2008



Figura 95. Michaël Borremans, *Untitled*, Óleo sobre lienzo, 42x36cm, 2008

Figura 96. Michaël Borremans, *Fiery Limbs*, Óleo sobre cartón, 23x29cm, 2015

Figura 97. Pieter Bruegel, *The Beekeepers and the Birdnester*, Tinta sobre papel, 20x30cm, 1568

Figura 98. Michaël Borremans, *The German (Part two)*, Óleo, acuarela y lápiz sobre papel, 24.8x 31.1cm, 2002

Figura 99. Michaël Borremans, *The German* (2006)

Figura 100. Michaël Borremans, *House of Opportunity*, Óleo, acuarela y lápiz sobre papel, 26.6x27.9cm, 2003

Figura 101. Albert Speer, *Germania Welthauptstadt*

Figura 102. Michaël Borremans, *The Performance*, Óleo sobre lienzo, 71x83cm, 2004

Figura 103. Michaël Borremans, *The Angel*, Óleo sobre lienzo, 300x200cm, 2013

Figura 104. Michaël Borremans, *The Storm* (2006)

Figura 105. Michaël Borremans, *The Feeding* (2006)

Figura 106. Michaël Borremans, *Weight* (2006)

Figura 107. Michaël Borremans, *The Feeding* (2006)

Figura 108. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)

Figura 109. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)

Figura 110. Michaël Borremans, *Taking Turns* (2009)



Las fotografías de las obras que ilustran las citas y las referencias en esta tesis doctoral se han extraído, en todos los casos de la bibliografía consultada y/o de las páginas Web de los propios artistas y se han utilizado según los criterios del “derecho de cita”.